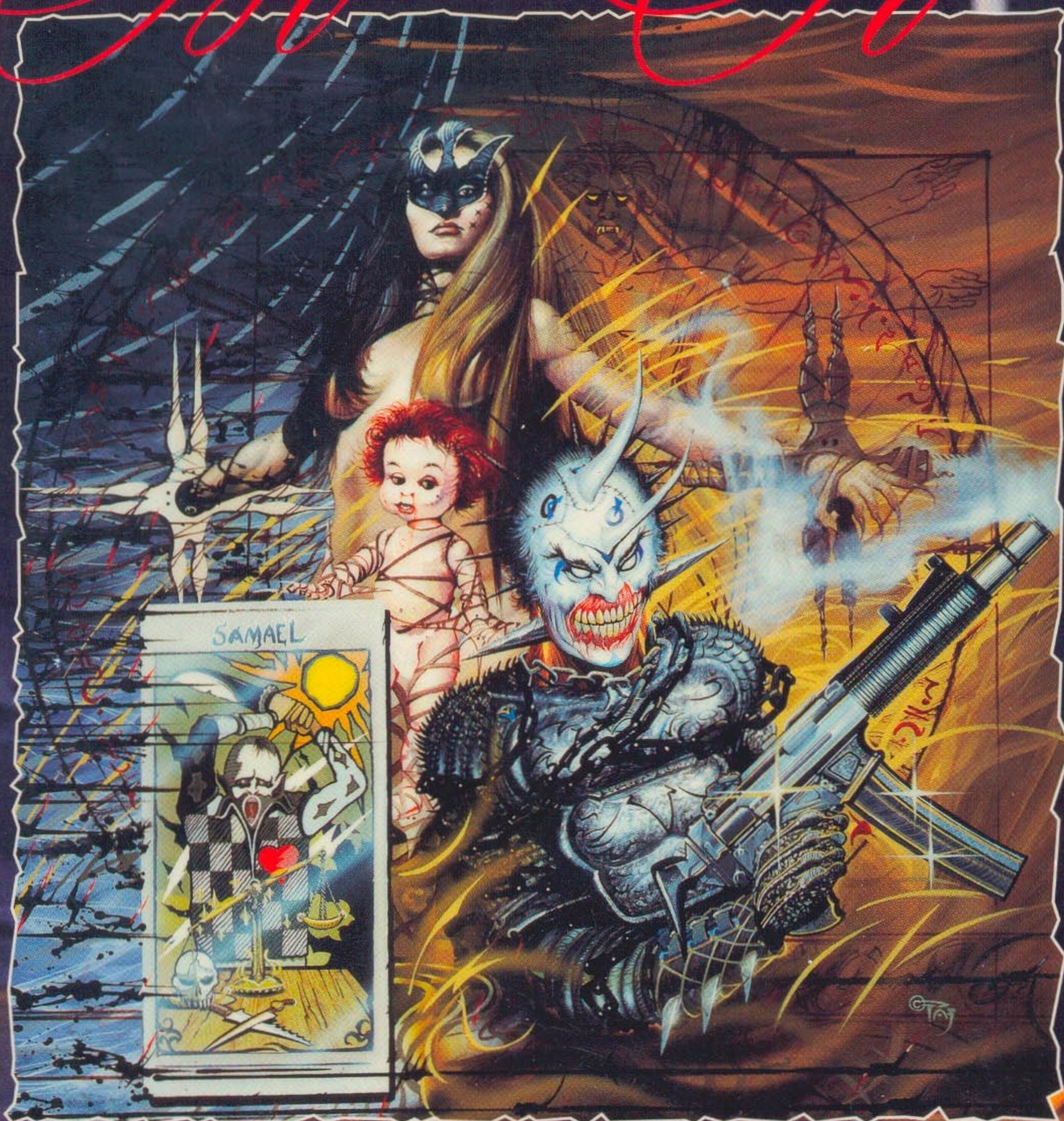
ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

TAROTIKUM

Mörkrets Kortlek

LÄNGS ÖDE GATOR I SÖNDERFALLANDE STÄDER



OMSLAG PETER ANDREW JONES

ETT ÄVENTYR TILL KULT

ETT SKRI HÖRDES. CIRKELN AV VAXLJUS FATTADE ELD IGEN, OCH DE SÅG EN VARELSE LIGGA HOPKRUPEN FRAMFÖR SIG.

TAROTIKUM

ETT ÄVENTYR TILL KULT

KONSTRUKTION
Gunilla Jonsson Michael Petersén

REDIGERING
Johan Anglemark

OMSLAG
Peter Jones

GRAFISK FORM
Stefan Thulin

PRODUKTION
Nils Gullikson

ILLUSTRATIONER
Nikolaj Borisevitj Kozin

REPRO
Skapa Publishing

TRYCK
Tryckproduktion AB, Västerås

SCAN & PDF
Jonas



TAROTIKUM ÄR ETT SAMMANHÄNGANDE ÄVENTYR TILL KULT, LÄMPLIGT FÖR TRE TILL SEX SPELARE. DET BESTÅR AV EN PROLOG OCH SEX KAPITEL. I PROLOGEN ANVÄNDER SPELARNA FÄRDIGSKAPADE ROLLPERSONER MEN I RESTEN AV HANDLINGEN SPELAR DE SINA EGNA ROLLPERSONER. HANDLINGEN STÄLLER INGA SÄRSKILDA KRAV PÅ ROLLPERSONERNA, MEN DET ÄR EN FÖRDEL OM DE HAR NATURLIGA KOPPLINGAR TILL LONDON.

HANDLINGEN KRETSAR KRING EN KORTLEK, TAROTIKAN, SOM ROLLPERSONERNA I PROLOGEN ÅKALLAR TILL VÅR VERKLIGHET OCH SEDAN UNDER RESTEN AV HANDLINGEN FÖRSÖKER OSKADLIGGÖRA. DET HELA UTSPELAR SIG I LONDON, BLAND DÅRAR, UTELIGGARE, KNARKARE OCH PROSTITUERADE I UTKANTEN AV SAMHÄLLET. MYCKET AV STÄMNINGEN KOMMER FRÅN MILJÖERNA OCH FRÅN DESPERATIONEN RUNT ROLLPERSONERNA.

BAKGRUND

Det var midnatt den 22:a december 1892, den första vintern i direktör Seymors tjänstgöring på Sandburn. De hade samlats i det djupast liggande rummet, under dödscellerna och isoleringscellerna. Inga skrik trängde ned hit genom stenen. Järndörren ut mot trappan var noga stängd och låst.

Seymor hade lagt ifrån sig kavajen, kavlat upp skjortärmarna och skurit upp sin vänstra arm. Nu lät han blodet droppa över golvet och de tecken han hade ritat med krita och sot på stenen. Hans medsvurna stod tysta med ryggen mot väggen, avvaktande.

Seymor klev försiktigt in i skyddscirkeln, omgiven av de heliga namnen. Han tog upp den svarta boken där han hade nedtecknat ritualen.

— Inta era platser. Nu börjar vi, sa han och slog upp boken.

Medhjälparna klev motvilligt ut i rummet och ställde sig runt den blodstänkta triangeln framför skyddscirkeln.

Ol binu od zodakame, Ilasa gabe Taoroth...

Seymors mässande fyllde det lilla rummet. Ljusen i cirkelns utkant slocknade. Han höjde rösten, släppte boken på golvet och fortsatte att recitera långa ramsor ur minnet ut i mörkret.

..zodiredo Adni das Iarinuji elasa...

Till sist tystnade han. En duns och ett gällt skri hördes. Cirkeln av ljus fattade eld igen och i skenet från vaxljusen såg de en varelse ligga hopkrupen i triangeln på golvet. Först såg det ut att vara ett djur, men när hon rätade ut kroppen insåg de att det var en gammal kvinna klädd i trasor. De tvekade ett ögonblick.

— Fånga henne!

Direktörens röst bröt förlamningen och ur männens händer slungades kedjorna ut mot kvinnan. Hon skrek till och trycktes ned mot golvet. Kedjorna tycktes leva, smälta samman med golvet och äta sig in i köttet tills de bildade ett svart nät som naglade fast kroppen vid stengolvet. Någonting föll ut ur kvinnans tygtrasor, en kortlek. Seymor klev snabbt fram ur skyddscirkeln och fångade upp leken. Han tog fram en tygbit ur kavajen på golvet och virade in kortleken i den.

— Se till att hon stannar här, sa han innan han öppnade dörren och gick ut.

Förhistorien Berättelsen börjar år 1892 på Sandburn, ett slitet fängelse i utkanten av London. Fängelset får en ny direktör, Anthony Seymor, som är intresserad av de ockulta vetenskaperna. Han har i flera år sökt efter en mäktig artefakt, en kortlek som enligt legenden har makt att kontrollera illusionen och den fångna mänskligheten.

Seymor är i själva verket en liktor som försöker bryta sig ur hierarkin och skapa en egen maktbas med hjälp av magi. Han har i sina studier kommit fram till att artefakten är knuten till platser som förkroppsligar fångenskapen. Han behöver ett fängelse fyllt av terror och skräck för att kunna skapa ett tempel där han kan åkalla och binda artefaktens väktare. Därför ser han med hjälp av sina kontakter i statsförvaltningen till att få tjänsten som direktör för Sandburn.

Med hänvisning till förnyare inom fångvården som förespråkar total kontroll över fångarna börjar Seymor reformera rutinerna på Sandburn. Fångarna förbjuds att tala med varandra. Nattliga inspektioner och visitationer blir rutin. Seymor organiserar ett system av angivare och inför godtyckliga bestraffningsrutiner som innebär att innehav av ett par tärningar kan betyda tortyr till döds, medan flyktförsök kan belönas med fördubblade matransoner. Efter några månader har han åstadkommit en miljö där ingen går säker och alla är rädda för angivare och repressalier. Det är precis vad han är ute efter.

Han anförtror sig åt några trogna fångvaktare och förklarar att han ska utföra ett magiskt experiment. Om det lyckas kan han, och hans medhjälpare, vinna makt och stora rikedomar. Fångvaktarna går motvilligt med på att hjälpa honom.

I fängelsets källare inreder Seymor sitt tempel. Han tar hjälp av fångvaktarna för att offra en fånge och helga templet. En natt när månen är i nedan och vinterkylan som värst målar han sedan upp en skyddscirkel och en triangel för åkallan i templet. Seymor kallar på artefaktens väktare och fångvaktarna står redo med magiska bojor för att binda varelsen i templet.

Väktaren visar sig till det yttre vara en gammal kvinna, klädd i smutsiga trasor. Seymor tar ifrån henne artefakten, en kortlek med 77 kort, och fängslar henne med magiska medel i templet.

På sitt kontor studerar Seymor Tarotikan. Den består av 22 kort med figurer som representerar Den högste, Hans fiende, Den högstes tjänare och mörkrets furstar. 55 lägre kort är fördelade på fem sviter: skallar, rosor, timglas, ögon och månskäror. Seymor lägger ut korten i ett mönster som representerar Sandburn. Han gjuter sitt eget blod över det första kortet, Demiurgos, och gör sig på så sätt till lekens herre. Fångar och fångvaktare binds till leken och blir Seymors slavar. Fängelset glider närmare Inferno.

Varken fångar eller fångvaktare kan längre ta sig ut från Sandburn. Portarna är stängda för alla utom Seymor. I templets källare är Tarotikans väktare fängslad. Terrorn och kontrollen på fängelset blir värre.

Till slut bestämmer sig fångvaktarna och fångarna för att något måste göras. Genom att konsultera den fångna gudinnan får de veta att Seymor har gjort sig själv osårbar genom att binda sig till leken. För att skada honom måste de stjäla Demiurgoskortet och gömma undan det. Därefter kan de fängsla eller döda honom.

De kommer över Demiurgoskortet och lyckas döda Seymor. Kortet bleknar och blir blankt. Fångarna gör uppror och bryter sig ut. Fångvaktarna dödas. Nefariter från Inferno kommer ut och släpar iväg de fyra fångvaktare som hjälpte till att skapa leken. Sandburn glider tillbaka in i vår verklighet.

Den här delen av förhistorien återberättas i prologen, den första delen av äventyret. Spelarna agerar de fyra fångvaktarna som först hjälper Seymor att fängsla gudinnan och komma över korten, sedan störtar honom och befriar fängelset. De fyra är i själva verket spelarnas riktiga rollpersoner, som 100 år senare har återfötts i nya kroppar och upplever resten av äventyret. Fångvaktarna beskrivs i slutet av prologen.

Hundra år senare Efter fånguppproret förs Anthony Seymor till helvetet, där han plågas i evigheter och binds till Inferno. Han blir en svart liktor som tjänar Mörkrets herre istället för den försvunne Demiurgen. Fångvaktarna förs också till helvetet, men slipper ut efter en tid av plågor och återföds i nya kroppar. Några fångar överlever händelserna och dör så småningom en naturlig död. Korten ligger kvar i ett hemligt rum bakom Seymors kontor. De glömdas gudinna är fängslad i en cell under fängelset.

Sandburn läggs ned i början av 20-talet och byggs om till mentalsjukhus. London växer ut runt det gamla fängelset, som kommer att ligga mitt i ett sjaskigt hyreshusområde sydväst om Clapham.

Kortleken, som aldrig tidigare har befunnit sig så länge i vår verklighet, påverkar världen omkring sig och formar människorna till sin avbild. Sandburns mentalsjukhus förvrids gradvis efter Tarotikans förebild tills vårdarna har delats in i en sträng men rättrådig grupp (arkonterna) och en sadistisk samling pennalister (dödsänglarna). De intagna påverkas av sviterna.

Kortens kraft når utanför sjukhuset och påverkar hela London. De fem lägre sviterna bildar kraftcentrum på olika platser i staden där deras influens är extra stark. Makthavarna formas omärkligt efter de högre sviternas mönster.

Hela tiden vilar gudinnan i halvdvala, fängslad under sjukhuset i de gamla delarna som ingen längre besöker. Gradvis söker hennes medvetande sig ut och hon får kontakt med kortleken. Hon kan inte kalla den till sig eller ta sig loss, men hon kan påverka korten.

Hon har bestämt sig för förändra Tarotikan genom att skapa ett nytt kort, Anthropos, som representerar den uppvaknade människan. Med hjälp av det skulle hon kunna ta sig ur fängelset. Men hon kan inte skapa något kort själv, fängslad som hon är. En människa måste göra kortet åt henne. Det måste vara en speciell människa, en nyfödd själ som inte är bunden av illusionen.

Gudinnan söker med kortens hjälp efter någon människa i närheten som kan hjälpa henne. Hon hittar ett medvetande som hon kan kontakta i drömmen. Det tillhör Mary Langsbury, en schizofren kvinna som är inlagd på sjukhuset. Hon har magisk intuition och kan förstå korten. Dessutom är hon vansinnig och har lätt att se genom illusionerna.

Kortleken sänder visioner till Marys medvetande och får henne att söka sig till det dolda rummet i de avstängda delarna av sjukhuset där den ligger gömd. Hon börjar leka med Tarotikan och lägger ut den efter gudinnans instruktioner. Med hjälp av rosornas svit åkallar hon Chris Walden, en passionsfurste och blir med hans hjälp gravid med ett barn som kan knytas till en nyskapad själ.

Men hon behöver hjälp. Barnets själ måste skapas och barnet födas innan det kan skapa ett nytt kort. Med kortens hjälp åkallar Mary de enda själar som kortleken känner igen i London, de återfödda själarna till fångvaktarna som band gudinnan. Det råkar vara rollpersonerna. Där börjar berättelsen.

Synopsis Äventyret består av en prolog och sex kapitel.

I PROLOGEN använder spelarna färdigskapade personer, fyra fångvaktare i ett fängelse på 1890-talet. De spelar förhistorien som den beskrivs ovan.

I FÖRSTA KAPITLET har spelarna sina egna rollpersoner, som utan att själva veta det är de återfödda fångvaktarna som har sluppit ut ur helvetet. De får mystiska drömmar som kallar dem till Sandburn, numera ombyggt till mentalsjukhus. Där väntar Mary på dem. Hon vill att de ska hjälpa henne ut och hjälpa till att skapa det magiska barnets själ innan Seymor dyker upp. Hon säger att dårarna på Isle of Dogs kan hjälpa dem. De förstår förmodligen inte hälften av vad hon menar, men de kan hjälpa henne ut från sjukhuset. Hon ger Tarotikan till dem för att de ska bevaka den.

Strax därefter dyker Seymor upp på sjukhuset. Han besätter sjukhusdirektörens kropp och tar hans plats. Efter att ha förhört de glömdas gudinna i källaren börjar han söka efter Mary och kortleken. Han hittar båda, skär ut fostret ur Marys mage och tar det med sig och stjäl korten. När han kommer tillbaka till Sandburn för han fostret med sig ned i Inferno och gömmer det där för att ta kontroll över det. Han försöker inplantera det i en infernovarelse för att föda fram det, men varelsen dör. Seymor vet inte att det bara är barnets föräldrar som är bundna till det så att de kan föda det. Rollpersonerna träffar Timothy, en pojke från sjukhuset som har hjälpt Seymor att gömma barnet i Inferno. Han kan berätta var det finns någonstans. Rollpersonerna har två ledtrådar. De kan ta sig till dårarna i Docklands, som vet hur man kan skapa en ny själ, eller de kan försöka ta sig ned i Inferno för att ta tillbaka barnet. Det spelar ingen roll vilket de gör först.

KAPITEL TVÅ utspelar sig bland dårarna. I Docklands får rollpersonerna veta att de ska prata med någon som kallas Waya. Hon kan visa dem var de kan skapa ett magiskt barn. Problemet är bara att Waya har fångats av polisen och förts till en arrestlokal för mentalpatienter. Rollpersonerna måste befria henne och de dårar som är med henne innan de kan prata med henne.

Waya förklarar att de måste ta sig till en plats som kallas Achlys för att skapa en nyfödd själ. Hon vet inte var den ligger, men hon vet att det finns en i London som vet. Han är bortglömd av alla, men hon kan hjälpa rollpersonerna att minnas honom så att de kan hitta honom.

Waya plockar fram rollpersonernas minnen från tidigare liv och tatuerar minnesbilderna på deras kroppar. Med hjälp av tatueringarna och en karta hon gör ur deras minnen kan de hitta till den glömde mannen som känner till Achlys. De vet att vägen till honom börjar någonstans i Kennington söder om Themsen.

Men för att skapa en ny själ måste de ha fostret som Seymor har tagit. De måste nedstiga till dödsriket för att hämta det. Timothy, pojken som hjälpte till att gömma barnet, kan berätta att de var i ett dödsrike befolkat av uteliggare. Han tyckte sig se sin morfar bland de döda.

I KAPITEL TRE nedstiger de i dödsriket och hämtar fostret. Genom att fråga sig fram bland de hemlösa som bor under Waterloo Bridge och på Londons gator hittar de fram till luffarnas kyrkogård, en begravningsplats dit de bortglömda människorna söker sig för att dö. En döende man kan med viss möda föra dem med sig till andra sidan.

Men för att hjälpa dem ned i dödsriket kräver han att de ska avslöja dem som är ansvariga för hans död. En våg av mystiska dödsfall har drabbat Londons hemlösa. När de lovar att undersöka saken hjälper han dem ned i dödsriket. Där hittar de fostret, som fortfarande lever, obesvärat av allt som händer. De kan föra det tillbaka upp till de levandes värld.

När de undersöker dödsfallen bland de hemlösa kommer de underfund med att ett företag som uppburit ersättning för att få bort hemlösa från gatorna har börjat döda folk för att få ut mer pengar. De kan avslöja de skyldiga.

I KAPITEL FYRA ska rollpersonerna hjälpa det magiska barnet att skapa en ny själ. För att göra det måste de ta sig till Achlys, alltings ursprung. Dårarnas magiker Waya har beskrivit för dem hur de kan hitta en glömd man som känner hur man gör en själ och vilka vägar som leder till Achlys. Hon har också förklarat att tatueringarna som hon har gett dem kan hjälpa dem tillbaka från Achlys.



HAN FÖRSÖKER INPLANTERA DET I EN INFERNOVARELSE FÖR ATT FÖDA FRAM DET, MEN VARELSEN DÖR

De beger sig till Kennington söder om London och söker sig därifrån in i delar av staden som bebos av de bortglömda, enstöringarna som håller på att luckra upp tid och rum. De söker efter den glömde mannen och får reda på att han har flyttat till en by en bit bort. De följer hans spår ut på en öde hed som mörkret snabbt sänker sig över. Heden är i själva verket den gestalt som den underjordiska staden Ktonor tar för rollpersonernas ögon.

De kommer till en by med väktare som säger sig tjäna den glömde mannen. Rollpersonerna träffar honom och han förklarar för det ofödda barnet hur det ska kalla till sig en själ. En tjänare visar dem till Achlys portar, där en blind man vaktar. Han visar sig vara den blinda tjuren som vaktar nedgången till Achlys. Rollpersonerna måste ha det magiska barnet med sig och förklara att de inte vill söka sig mot Achlys för att förintas utan för att skapa något nytt. Då släpper han förbi dem utan att ta strid.

Genom en labyrint på en kulle intill den blinde mannens gård tar de sig till kaos som gränsar till Achlys. Allting upplöses omkring dem och till slut är det bara fostret och deras minnen, i form av tatueringarna, som är intakta.

Det magiska barnet skapar sin själ ur intigheten genom att kalla den till sig. Rollpersonerna kan ta sig tillbaka till verkligheten genom att följa de minnen som finns återgivna i tatueringarna. De kommer tillbaka till London med barnet och själen.

KAPITEL FEM: Seymor låter sig inte slås tillbaka så lätt. När barnet har en själ kan han inte längre hoppas att helt få kontrollen över det. Men han kan fortfarande snärja det. Genom den kontroll han har över de utslagna genom korten får han en drömfurste bland Londons knarkare att hjälpa honom fånga barnets själ i drömmen. Drömsjälen göms undan på Sandburn i drömmen, där Seymor börjar påverka barnet för att få makt över det. För att undgå förföljare gömmer han Sandburn i en särskild del av drömvärlden.

Rollpersonerna kommer i kontakt med drömfursten som var med om att ta barnets själ till fånga. Han har slängts ut ur sin egen drömvärld och vill hämnas. Med hans hjälp kan rollpersonerna ta sig in i drömmen för att befria barnets själ. De hamnar i en mörk, förvriden version av London och kan genom att fråga sig fram få reda på hur de ska ta sig till Sandburn, där barnets själ hålls fången. De tar sig dit och lyckas befria själen.

I DET SISTA KAPITLET måste rollpersonerna se till att barnet föds, så att Seymor kan stoppas. När Mary är död finns det bara en människa som kan föda barnet, Chris Walden. Han är en passionsmagiker som hjälpte Mary att skapa barnet. Han är bundet till fostret genom ritualen som skapade det. Seymor har insett att Walden är ett hot. Hans män letar efter magikern, som har gått under jorden.

Rollpersonerna måste hitta Chris Walden och förmå honom att genomgå en ritual där han byter kön och kan föda det magiska barnet. Seymor blir allt mer

desperat och jagar efter dem genom London. Gömda hos Rupert Faraday, en annan passionsmagiker, kan de konstruera ritualen som kan hjälpa Walden att byta kön och föda barnet.

Det magiska barnet föds och målar det 78:e kortet till Tarotikan. Seymor förlorar kontrollen över kortleken och slits i stycken av dårarna på Sandburn. Gudinnan befrias och barnet försvinner ut bortom illusionerna med korten.

Det magiska barnet Tarotikan består ursprungligen av 77 kort. Den symboliserar illusionen med arkonter, dödsänglar och människornas fem världar. Kortleken har en inneboende potential att rymma 78 kort. Det sista, onumrerade, kortet skulle representera människan. Gudinnan har medvetet låtit bli att skapa ett sådant kort. Det skulle ge Tarotikan krafter som sträcker sig bortom hennes domäner. Dessutom kan hon inte skapa ett sådant kort själv. Det kan bara skapas av en människa, ett magiskt barn.

När gudinnan har varit fångad i illusionen i hundra år bestämmer hon sig ändå för att försöka göra kortleken komplett med det sista kortet. Då skulle hon själv bli fri. Hon får Mary att bli gravid med ett själlöst foster som kan knytas till en nyskapad själ. I en magisk ritual binder Tarotikan Mary och fostret vid varandra, så ett magiskt barn ska skapas.

Gudinnan hoppas kunna skapa en ny människa som aldrig varit fången. Sedan syndafallet har inga människor skapats, bara återfötts till nya liv. Hon vill skapa en nyfödd mänsklig själ, som aldrig varit bunden i illusionen och inte behövt gå den mödosamma vägen till uppvaknande. En sådan själ kan skapa det 78:e kortet till leken.

De mänskliga själarna skapas ur Achlys, den intighet som är före kaos och ordning. För att skapa det sista kortet måste rollpersonerna ta sig till intighetens rand och där skapa den första själen som fötts sedan den mänskliga fångenskapens början.

För att barnet ska födas måste de sedan finna den enda människa som är magiskt knuten till barnet efter Marys död, Chris Walden. Han kan genom att bli kvinna föda barnet.

Tarotikan

Tarotikan är skapad av de glömdas gudinna, som har gjort den till en bild av den fångna mänskligheten. Hon har skapat den ur sin egen smärta, genom att teckna korten på sin egen hud och sedan skära ut dem. Kortleken är skapad för att manipulera illusionen, men det är bara gudinnan som kan använda den obehindrat. Alla andra riskerar att snärjas av leken, som har ett eget medvetande och en egen vilja.

Korten kan inte förstöras med några medel. De kan i viss mån påverka sin omgivning. När de vill byta ägare kan de försvinna från den som tidigare hade dem. Vill de knytas till någon kan de följa efter en människa. Försöker ägaren slänga bort dem ligger de bredvid sängen när han vaknar nästa morgon.

Största delen av äventyret är korten i Anthony Seymors ägo, men rollpersonerna har tillgång till dem vid några tillfällen. Därför beskriver vi hur de ser ut här.

Större arcana

0. ANTHROPOS: (kortet finns inte i ursprungsleken) Ett foster i ett ägg framför Metropolis.

I. DEMIURGOS: Ett öga i en triangel, omgivet av ljussken. Efter prologen är kortet blankt.

II. ASTAROTH: En behornad varelse med orm runt höften, ett pentagram i höger hand, en eldslåga i vänster och en fjättrad människa vid fötterna. En svart sol i bakgrunden.

III. KETHER: En härskare med krona, gissel och riksäpple sittande på tron prydd med vädurar. Två beslöjade liktorer knäböjer vid tronen.

IV. CHOKMAH: En behornad, krönt och skäggig fadersgestalt omgiven av små, nakna kvinnor och barn. Hela kortet är suddigt, som om det var på väg att försvinna.

V. BINAH: Madonnan med barnet sittande på en pall på ett schackrutigt golv.

VI. CHESED: En kostymklädd, vit man med börs i bältet ger vatten till en fjättrad, svart man med en bindel

för ögonen. En vit sfinx flyger på himlen. Hela kortet är suddigt, som om det var på väg att försvinna.

VII. GEBURAH: En domare sitter i fotsida dräkt på en tron med ett tveeggat svärd i höger hand och en vågskål i vänster. Ett draperi hålls uppe av en triangel med ett på öga bakom honom.

VIII. TIPHARETH: En spindel med ett evighetstecken på ryggen, som sitter i ett nät.

IX. NETZACH: En riddare med lejon på skölden och svärd på bröstet håller lansen mot besegrad fiende. Bombflygplan i bakgrunden.

X. HOD: En bödel med ett tveeggat svärd står mellan en knäböjande, bakbunden man och en hund med svansen mellan benen. Hängda människor dinglar i galgar i bakgrunden. En svart sfinx flyger på himlen. Kortet är suddigt.

XI. YESOD: En ockrare räknar pengar framför en rosenspaljé. En utmärglad tiggare sitter framför hans bord.

XII. MALKUTH: En kvinna i höftskynke med en ankh runt halsen står på halvcirkel. I sin lyftade högra hand har hon en stav. Hennes sänkta vänstra hand sänder en blixt mot marken som klyver halvcirkeln hon står på. Över henne finns ett evighetstecken. Till höger livets träd som en stockros. Till vänster kunskapens träd med ormen.

XIII. THAUMIEL: En monstruös härskare med gissel, järnkrona och dödskalle på en tron prydd med vädursskallar. Vid hans fötter två beslöjade razider. Bakom dem kugghjul och slavar som bär bördor över en väg.

XIV. CHAGIDIEL: En utmärglad, monstruös mansfigur med faraoniskt skägg och en inverterad ankh i pannan. Han håller ett barn hängande i foten med höger hand och en nedåtvänd fackla i vänster hand.

XV. SATHARIEL: En förtorkad monstruös kvinna slukar ett barn. Ett förtorkat träd på hennes högra sida. Taggiga berg och en svart måne i bakgrunden.

XVI. GAMICHICOTH: Döden dansar med en bägare i höger hand och en druvklase i vänster. Svältande människor sträcker sig efter honom.

XVII. GOLAB: En sargad kropp ligger blödande på ett altare. Bakom den står en varelse med blodiga knivar till händer och en bödelshuva över huvudet.

XVIII. TOGARINI: En helt beslöjad gestalt står med en fackla i vardera handen vänd mot jorden och två inverterade pentagram. I bakgrunden syns levande döda som tar sig upp på en kyrkogård.

XIX. HAREB-SERAP: Ett oändligt slagfält med döda finns i förgrunden. Vid horisonten syns ett skelettansikte som bildas ur en atomsprängning.

XX. SAMAEL: En huksittande man med förbundna ögon och en dolk i vardera handen sitter på en hög med blodiga lik. Han är blodig upp till armbågarna. Bakom honom flyger två svarta sfinxer.

XXI. GAMALIEL: Ett älskande par hänger plågade i kedjor mellan en svart och en vit pelare.

XXII. NAHEMOTH: En huksittande, fiskliknande varelse i ett öde landskap.

Den mindre arcanan Den mindre arcanan består av fem sviter om vardera elva kort: dödskallar, rosor, timglas, ögon och månskäror. Högst räknas esset i varje svit, därefter elvan, tian, nian och så vidare. Varje svit symboliserar en del av illusionen. Skallarna är döden, rosorna passionen, timglasen tid och rum, ögonen vansinnet och månskärorna drömmen. Sviterna har inga figurativa bilder.



LONDON ÄR EN STAD FYLLD AV KONTRASTER. STRIKTA AFFÄRSMÄN BLANDAS MED SVARTKLÄDDA PUNKARE, STÅLBYGGNADER RESER SIG UR MEDELTIDA KVARTER, LYXBILAR GLIDER FRAM BLAND UTELIGGARNA. DE HEMLÖSA TIGGER MITT I METROPOLENS HJÄRTA. LONDON ÄR BÅDE RIKT OCH OERHÖRT FATTIGT. MÅNGA ÄR UPPRÖRDA ÖVER DE HEMLÖSA OCH FATTIGDOMEN, MEN ÅSIKTERNA GÅR ISÄR OM VAD SOM BÖR GÖRAS. SEDAN TIO ÅR TILLBAKA HÄRSKAR LAISSEZ-FAIRE.

ALLT DETTA ÄR DOCK BARA EN YTA ÖVER DET VERKLIGA LONDON. DEN SANNA STADEN ÄR URÅLDRIG, BYGGD DÅ ALLA STÄDER VAR LABYRINTER. LABYRINTENS VINDLINGAR FINNS FORTFARANDE KVAR I DE GLÖMDA DELARNA AV LONDON.

Nattens barn och andra varelser har funnits i staden sedan de första husen byggdes. Delar av London är byggt av nattens barn. Ingen annanstans i Europa finns så många av dem samlade.

Under de senaste hundra åren har dessutom London färgats av en



LONDON

mäktig artefakt: Tarotikan. Den har legat dold och gömd i det gamla Sandburnfängelset. Gradvis har delar av staden hamnat under dess inflytande.

Tarotikan och London Under de hundra år som Tarotikan har legat dold i Sandburn har den påverkat staden. Gradvis har vissa områden blivit till direkta speglingar av kortleken.

Det är ingenting som är uppenbart om man inte är medveten om vad som pågår. Gör spelarna kopplingen på egen hand kan du väva in hänvisningar till Tarotikan i dina beskrivningar:

"Ni förstår att Soho är kraftigt influerat av passionens svit, ni ser tecken i fönstren till porrbutikerna, i dörröppningarna."

Den högre och de lägre sviterna har påverkat olika delar av staden. Korten speglar en uppdelning i härskare och tjänare. Det engelska samhällets livskraftiga klassindelning passade kortleken utmärkt. Den högre sviten har påverkat överklassen och de fem lägre sviterna folket på botten.

Det är än så länge bara de äldre delarna av London som har påverkats. Blir Tarotikan kvar på Sandburn kommer med tiden hela staden att falla under dess inflytande. Förhoppningsvis hindrar rollpersonerna att det sker.



ALLA MENTALSJUKHUS I LONDON ÄR EN DEL AV SVITENS MAKTSFÄR

Den mindre arcanan De lägre sviterna har påverkat stadens äldre arbetarkvarter. Med tiden har många av de områden som influerats rustats upp, men många är fortfarande fattiga kvarter.

Ögonens svit Ögonens svit representerar vansinnet, det upproriska, genomskådande vansinnet som ser genom illusionerna och det förblindande vansinnet som fängslar oss. Vansinnet har mest påverkat de gamla hamnområdena och Isle of Dogs. Alla mentalsjukhus i London är en del av svitens maktsfär. På Isle of Dogs har dårarna samlats. De känner instinktivt kortens påverkan. Man kan också diskutera om hela Docklandsprojektet inte är ett resultat av svitens påverkan. Isle of Dogs är på gränsen mot Metropolis och världarna bortom illusionerna.

Dödskallarnas svit Sviten representerar döden som genombrott mot andra sidan, likaväl som döden som fängslar oss i vårt kött. Döden finns överallt. Dödskallesviten är den som har påverkat London minst. Söder om Battersea Park finns dock ett centrum, en liten övergiven kyrkogård där de utslagna samlas när deras tid är inne. Gränsen mellan tid och rum är hårfin och ibland kan de bryta samman så att de döda rör sig bland de levande.

En präst som vägrade överge de döende fortsätter att ta hand om dem också sedan de har dött. Han har blivit en vandöd, men är knappt medveten om det.

Timglasens svit Timglasen representerar tid och rum, det fängelse som binder oss i illusionen, men också hoppet om att bryta bojorna och vakna upp. Timglasen återger också labyrinten som alla städer är byggda ur. Hela London påverkas av sviten, delvis för att stadens labyrint fortfarande är stark.

Det finns ett centrum för svitens påverkan i Kennington söder om centrum. Där finns portar mot Labyrinten, och därifrån vidare mot Achlys. Den som passerar därigenom är ofta förlorad.

Hela London kan påverkas av förvridningar i tid och rum så att gator flyttar på sig och tiden förändras. Taxichaufförerna måste ständigt uppdatera sina kunskaper. 1971 försvann Oxford Street under tre timmar och under 90-talet har flera små gränder flyttats eller försvunnit.

Månarnas svit Månen symboliserar drömmen, sökandet efter det ouppnåeliga. Drömmen inspirerar och ger styrka, men är också en krycka för allt outhärdligt liv och en flykt undan verkligheten.

Månsviten har mest influerat East End, de gamla fattigkvarteren i Whitechapel och Limehouse, men också nyare slumkvarter i Brixton och söderut har på-

verkats. Den manifesterar sig genom ett ökat användande av narkotika som en flykt undan verkligheten. Alla Londons knarkare lever i en gemensam drömvärld under svitens inflytande. Drömvärlden är så stark att den har smugit sig in i vår verklighet så att knarkarna drömmer mitt ibland de vakna.

Drömmarnas rike i London liknar mest William Burroughs Interzone och några har frågat sig om hans berättelse kan ha influerat drömvärlden.

Rosornas svit Den femte sviten är rosornas. Rosen symboliserar passionen, den allt förblindande eller den som befriar oss. Den är kopplad till sexualiteten.

Passionen har påverkat hela staden. Invånarna har ett kluvet förhållande till sex, en pryd fascination. I London har svitens inflytande centrerats till Soho, de kvarter där porrklubbar och sexbutiker har samlats. Många passionsmagiker lever i närheten av svitens inflytande för att dra kraft ur den.

Den större arcanan Den högre sviten har framför allt influerat överklassen. Sviten består av 21 individuella kort, uppdelade på arkonter och dödsänglar. Den uppdelningen har gjort att den högre sviten har förvridit staden på ett mer individuellt sätt. Varje kort har påverkat en eller flera personer tills de har förvandlats till levande avbilder av kortet.

Stora delar av Londons förvaltning och många industriledare är under svitens inflytande. I överhuset sitter flera representanter för korten.

Det innebär att alla välbeställda kvarter i staden har influerats av kortleken. Mayfair, City, bankkvarteren och Knightsbridge är områden där den högre sviten styr. Arcanan skapar en situation där de 16 personer som är starkast knutna till korten blir helt dominerande. De högre hierarkierna i staden är på väg att helt falla under Tarotikans inflytande.

London idag Kortens inflytande blir hela tiden starkare. Staden börjar byggas om efter kortleken. Nya hus byggs och gamla rivs för att staden ska anpassa sig efter kortens uppläggning. Vägar flyttas och parker anläggs. Vissa områden börjar likna det kort eller den svit som influerar området. Det yttrar sig först i yttre utsmyckning, sedan i arkitektur och stadsplanering. Man från luften se hur staden börjar formas till en symbol i Tarotikans efterföljd.

Labyrinten London är en gammal stad, enligt vissa byggd på ruinerna efter en av mänsklighetens ursprungliga städer. Säkert är att staden har utvecklats ur en labyrint, en uråldrig symbol för tid, rum och dold kunskap. Delvis är London än i dag en labyrint.

Det gör att det är lätt att gå vilse i myllret att gator, gränder och små parker. En gata som ledde rätt igår kan vara fel idag. Har man en gång gått bort sig är det lätt att helt förlora all riktmärken. Man drivs längre och längre in mot den uråldriga labyrinten.

När man inte längre kan hitta vägen ut har man hamnat bland de bortglömda, dem som ingen minns eller vill veta av. De har dragit sig undan all kontakt med omvärlden och bor längs gator med igenombommade hus och fördragna gardiner. De glömda talar aldrig med någon om de inte blir tillfrågade. De ser inte varandra i ögonen och ställer inga frågor.





SANDBURNFÄNGELSET FÖREKOMMER I BÅDE PROLOGEN OCH DEN NUTIDA DELEN AV ÄVENTYRET. DÄRFÖR GER VI TVÅ BESKRIVNINGAR AV INSTITUTIONEN, EN FRÅN 1892 OCH EN HUNDRA ÅR SENARE.

SANDBURNFÄNGELSET LIGGER I SÖDRA LONDON, PÅ EN SKRÄPIG ALLMÄNNING DÄR BEBYGGELSEN UPPHÖR OCH ÖVERGÅR I LANTEGENDOMAR OCH SMÅ BYAR. DEN ÄLDSTA DELEN ÄR FRÅN 1820-TALET OCH BESTÅR AV EN ENDA BYGGNAD I TVÅ VÅNINGAR SOM KALLAS GAMLA TUKTHUSET.

1892 ANVÄNDS GAMLA TUKTHUSET TILL KONTOR OCH VERKSTÄDER. FÄNGELSEDIREKTÖRENS OCH VAKTCHEFERNAS KONTOR FINNS PÅ ANDRA VÅNINGEN. PÅ BOTTENVÅNINGEN FINNS DÖDSCELLER OCH NÅGRA KVINNOCELLER. I TUKTHUSETS KÄLLARE FINNS DE GAMLA ISOLERINGSCELLERNA.

Gamla tukthuset har byggts samman med tre flyglar runt en liten, stenlagd innergård där en galge står. Flyglarna, den västra, östra och

SANDBURN

norra, är byggda enligt nyare teorier. Cellerna är samlade i två våningar längs ett öppet schakt mitt i byggnaden, så att vakterna alltid kan ha alla under uppsikt.

Nya fängelset är bara tio år gammalt. Det är också byggt enligt de nya teorierna med en öppen arkitektur och balkonger utmed celldörrarna på andra våningen. Den mellersta delen av Nya fängelset rymmer en del kontor. Bakom byggnaden finns en modern rastgård med "tårtbitar".

Ett sjukhus är sammanbyggt med det Nya fängelset. Det är över hundra år gammalt med smala fönster och tunga stenväggar. På grund av överbeläggningen på anstalten används bara en liten del av byggnaden som sjukhus.

Fängelset är omgivet av en sju meter hög stenmur med små trätorn utplacerade. Centralvaktens hus, direktörens bostad, stallet, en hundgård och en liten begravningsplats med ett kapell finns också inom murarna. Vakthundar strövar på området om nätterna.

Karta över Sandburn Det finns två beskrivningar till varje plats på kartan, markerade med **1892** respektive **1992.** Vid **1892** beskrivs fängelset år **1892** och vid **1992** mentalsjukhuset år **1992**. På några platser är beskrivningarna identiska. Låt spelarna titta ordentligt på kartan innan ni spelar prologen. De har trots allt arbetat i flera år på fängelset.

Till översiktskartan finns ingen beskrivning. Omgivningarna finns beskrivna ovan och på kartan finns de olika byggnaderna utmärkta.

Bottenvåningen

1. GÅRDSPLAN. 1892: En kullerstenslagd gård där fångvaktarna efter Seymors ankomst ägnar sig åt exercis. Fångarna går på led över gården på väg till tvättrummen och matsalarna. **1992:** Gården är gruslagd och övervuxen med ogräs. En väldig alm växer mitt på gårdsplanen.

2. SJUKHUSHALL. 1892: En öppen hall med en receptionsdisk bredvid trappan som går upp till andra våningen. Den vita färgen på väggarna börjar flagna. Det luktar sprit och gammalt var. **1992:** En vakt sitter bakom disken vid trappan. Han hänvisar besökare till Nya fängelsebyggnaden.

3. SKÖTERSKORNAS RUM. 1892: Åtta sköterskor arbetar på sjukhuset. De sitter här och pratar när de inte är ute bland patienterna. **1992:** Som 1892.

4. SJUKSALAR. 1892: I de fyra salarna finns vardera sex sängar. Det är bara de absolut sjukaste, närmast döende, fångarna som läggs in här. **1992:** Fyra patienter ligger i varje sal. Det är patienter med fysiska åkommor som läggs in här.

5. NYA FÄNGELSETS ENTRÉ/RECEPTION. 1892: En hall som kan stängas av i händelse av flyktförsök eller uppror. Trapporna upp och ned kan stängas med gallergrindar. **1992:** Reception med en receptionist och en vakt som sitter inne i rum **6**. Ett receptionsfönster har tagits upp i väggen mot **5**. Receptionisten kräver legitimation av alla. Dörren in mot **7** öppnas elektroniskt från vaktrummet.

6. VAKTRUM. 1892: Ett litet kontor med ett rangligt bord där en vakt registrerar besökare. **1992:** Vakten och receptionisten sitter här inne. Här finns också en telefonväxel och övervakningskameror som gör att man kan se vad som pågår i flyglarna i Nya fängelset.

7. NYA FÄNGELSETS CENTRALHALL. 1892: En sliten hall med stora gallerdörrar in mot flyglarna. På bänkarna längs väggarna brukade fångar med frigång sitta och prata innan Seymor kom till fängelset. **1992:** En kal hall med nymålade vita väggar. De gamla gallergrindarna in mot flyglarna har ersatts med glasväggar.

8. VAKTRUM/RÖKRUM. 1892: Ett rum där vakterna sitter mellan ronderna i flyglarna. Ett bord och några bänkar finns i rummet. **1992:** Skötarnas rökrum. Möbleringen består av ett par bord och en svartvit TV.

9. RASTGÅRD. 1892: Ett litet trätorn övervakar 'tårtbitarna' där fångarna rastas. På grund av överbefolkningen på fängelset används inte rastgården särskilt ofta. Det är inte praktiskt möjligt att slussa ut alla fångar. **1992:** Rastgården är övervuxen av ogräs. Ibland används den för att ge besvärliga patienter frisk luft. Vakttornet har nästan rasat ihop.

10. NYA VÄSTRA FLYGELN. 1892: Trapporna och balkongerna är av stålgaller, så att man har fullständig överblick över lokalen hela tiden. Celldörrarna är gallergrindar så man kan se in i cellerna. Varje cell har sex britsar, tre på varandra på varje sida. De ska fällas upp varje morgon så att cellen bara består av ett kalt stengolv. På senare tid har upp till åtta fångar inkvarterats i varje cell, som är knappa åtta kvadratmeter stor. Luften är tjock och stinkande. Det är bullrigt och trångt. **1992:** Cellerna har fått ståldörrar med en skjutlucka och det bor en patient i varje cell, som är möblerad med en säng och ett litet bord. Några av de nedre cellerna är madrasserade. Annars ser allt ut som hundra år tidigare. I en av de bakre cellerna i flygeln har moderna toaletter installerats.

11. NYA ÖSTRA FLYGELN. 1892: Det ser ut precis som i västra flygeln. **1992:** Som ovan.

12. MATSAL. 1892: En kal matsal med långa träbord och bänkar. Maten bärs ut av fångar som arbetar i köket. Tallrikar och bestick är av bleckplåt. **1992:** Samma långa bord och bänkar som hundra år tidigare, men väggarna har målats i en sjukligt gul färg.

13. MATSAL/VERKSTAD. 1892: Som matsalen ovan. **1992:** Terapiverkstad med vävstolar, snickarbänkar och bord där man kan måla eller sy.

14. KÖK. 1892: Ett gammaldags kök med murad ugn och öppen spis. Allting kokas i enorma kittlar över en eldstad mitt i köket. En kock och två kökspojkar arbetar tillsammans med förtroendefångar i köket. En trappa går ned i matkällaren. **1992:** Köket har moderniserats något. Det ser ut att vara inrett på 50-talet med stora elektriska grytor och stekhällar. Två kokerskor arbetar här.

15. TVÄTTRUM. 1892: Långa väggfasta tvättbänkar med tvättställ av plåt. Rummet är kraftigt vattenskadat. Efter Seymors ankomst är det vanligt att fångar blir ihjälslagna här och väggar och golv får en permanent rostbrun ton. **1992:** Ett relativt modernt tvättrum med duschar och tvättställ.

16. GAMLA TUKTHUSETS HALL. 1892: Ett gammal hus med omålade stenväggar. Två krökta, smala trappor leder upp och ned i hallens ände. Smala dörrar leder in till cellerna. **1992:** Som 1892.

17. DÖDSCELLER. 1892: Antalet dödsdömda har också ökat så att de sitter upp till sex i varje cell, men de har ändå bättre med plats än andra fångar. De släpps aldrig ut ur cellerna. **1992:** Celldörrarna står på vid gavel. Britsarna har ruttnat inne i cellerna.

18. KVINNOCELLER. 1892: På grund av överbefolkningen har den särskilda avdelningen för kvinnor tömts och fängelsets 18 kvinnliga fångar har flyttats till de här fyra cellerna. Före Seymors ankomst hade de större rörelsefrihet än de andra fångarna, men sedan den nya regimen har införts släpps de aldrig ut. **1992:** Celldörrarna står uppställda och allt har ruttnat sönder inne i cellerna.

19. LIKBOD. 1892: Efter Seymors ankomst körs de döda direkt ut till begravningsplatsen och grävs ned. Tidigare lades de in i likboden för att eventuellt köras iväg och begravas någon annanstans. **1992:** Ett bortglömt, rengnagt skelett ligger på golvet.

20. VERKSTAD. 1892: Ett spinnhus för kvinnliga fångar och barn innan fängelset blev så överbefolkat. De senaste åren har det använts som förvaringsutrymme för fångar som inte kräver så hård övervakning. Upp till femtio personer kan bo i lokalen. **1992:** Bänkar och vävstolar har multnat sönder och fallit ihop.

21. VERKSTAD. 1892: Snickarverkstad som fortfarande används, inte så mycket av fångarna som av de anställda för att reparera och tillverka verktyg. **1992:** Arbetsbänkarna har förmultnat.

22. VERKSTAD. 1892: En verkstad med arbetsbänkar som liksom **20** används som inkvartering för tillfälliga fångar. **1992:** Arbetsbänkarna är multnade och allt täckt av damm.

23. GAMLA FLYGLARNAS FÖRSTUGA. 1892: En liten hall avsedd att stoppa eventuella flyktförsök. En gallergrind leder vidare in. **1992:** Golvet är täckt med damm.

24. GAMLA FLYGLARNAS HALL. 1892: En äldre, sliten del av fängelset som har rustats upp enligt modernare metoder. Väggarna är av omålad sten och det är fuktigt och ganska trångt. Vakterna sitter vid ett bord mitt i hallen och spelar kort när de inte går sina rundor. **1992:** Golvet är täckt med damm och bordet har ruttnat sönder.

25. GAMLA ÖSTRA FLYGELN. 1892: En trång, sliten flygel i två våningar. Samma överbefolkning som i flyglarna i Nya fängelset. **1992:** Celldörrarna står öppna och allt är täckt med damm och förmultnat.

26. GAMLA VÄSTRA FLYGELN. 1892: Som ovan. **1992:** Som ovan.

27. INRE GÅRDEN. 1892: En kullerstenslagd liten gård med en galge. Gården används inte till något annat än avrättningar. **1992:** Galgen har fallit ihop och ogräset har växt upp över gården. Små träd har letat sig upp genom stenläggningen.

Andra våningen

1. ÖVRE SJUKHUSHALLEN. 1892: En kal hall med ett fönster ut mot gården. **1992:** Som 1892.

2. SJUKSALAR. 1892: I de tre salarna finns vardera sex sängar. Det är bara de absolut sjukaste, närmast döende, fångarna som läggs in här. **1992:** Sjuka patienter läggs in här. Det finns fyra sängar i varje sal.

3. LÄKARMOTTAGNING. 1892: Mottagning för doktor Peacock, som finns på sjukhuset tisdagar och torsdagar. Efter Seymors ankomst är Peacock fast på fängelset. Han börjar dricka våldsamt och sitter nästan alltid berusad på mottagningen. **1992:** Läkarmottagning för doktor Naismith, som sköter kroppsliga åkommor hos sjukhusets patienter. En modern läkarmottagning.

4. KONTOR. 1892: Peacocks kontor. Efter Seymors ankomst är det en röra av förvirrade anteckningar här inne. Det ligger papper överallt. **1992:** Naismiths kontor. Ett prydligt och välordnat kontor.

5. FÖRRÅD. 1892: Mediciner, förband och sprit förvaras här. **1992:** Som 1892.

6. ÖVRE NYA HALLEN. 1892: En kal, ganska sliten hall. **1992:** En nymålad, vit hall med nonfigurativa tavlor på väggarna och gröna växter i fönstret ut mot gården.

7. FÖRRÅD. 1892: Förråd av batonger, kedjor, handklovar och fångkläder. **1992:** Förråd av sänglinne.

8. BESÖKSRUM. 1892: Före Seymors ankomst användes rummet vid viktiga besök. Sedan Seymor tog över har prästen Clive Wilson bosatt sig här inne. Det är skitigt och stökigt. **1992:** Besöksrum för anhöriga till patienter. Rummet är inrett med ett bord, bekväma stolar och en blomma.

9. BESÖKSRUM/KONTOR. 1892: Ett tomt besöksrum med ett bord och några stolar. **1992:** Kontor för mr Lockleys närmaste assistent, överskötare Leonard Barding. Ett ljust och modernt inrett kontor med trämöbler och gröna växter.

10. KONTOR. 1892: Intendent Matthew Clarkes kontor. Clarke har helt släppt all ordning sedan Seymor kom. Det är kaos på kontoret. **1992:** Kontor för doktor Lockley, sjukhusdirektören. Ett ljust och trevligt inrett kontor med moderna, ljusa trämöbler.

11. NYA VÄSTRA FLYGELN. 1892: Trapporna och balkongerna är av stålgaller, så att man har fullständig överblick över lokalen hela tiden. Celldörrarna är gallergrindar så man kan se in i cellerna. Varje cell har sex britsar, tre på varandra på varje sida. De ska fällas upp varje morgon så att cellen bara består av ett kalt stengolv. På senare tid har upp till åtta fångar inkvarterats i varje cell, som är knappa åtta kvadratmeter stor. Luften är tjock och stinkande. Det är bullrigt och trångt. **1992:** Cellerna har fått ståldörrar med en skjutlucka och det bor en patient i varje cell, som är möblerad med en säng och ett litet bord. Några av de nedre cellerna är madrasserade. Annars ser allt ut som hundra år tidigare. I en av de bakre cellerna i flygeln har moderna toaletter installerats.

12. NYA ÖSTRA FLYGELN. 1892:, 1992: Som ovan.

13. GAMLA TUKTHUSETS ÖVRE HALL. 1892: En kal, fuktig stenhall med poträtt av gamla fängelsedirektörer på väggarna. **1992:** Marys fotavtryck syns i det tjocka dammet på golvet.

14. VAKTRUM. 1892: Samlingsrum för vaktcheferna som har sina kontor i korridoren intill. Ett bord och några stolar finns i rummet. **1992:** Möblerna har ruttnat sönder och dammet ligger tjockt.

15. KONTOR. 1892: Will Tailors kontor. Ett kalt kontor med ett skrivbord och ett skåp. **1992:** Möblerna är sönderruttnade.

16. KONTOR. 1892: Michael Browns kontor. Ser ut som ovan. **1992:** Som ovan.

17. KONTOR. 1892: Harlan O'Connors kontor. Ser ut som ovan. **1992:** Som ovan.

18. KONTOR. 1892: Rick Dorsleighs kontor. Ser ut som ovan. **1992:** Som ovan.

19. VAPENFÖRRÅD. 1892: I förrådet finns ett 20-tal träbatonger, 40 stycken Lee-Metfordgevär, 20 lådor med vardera 100 gevärspatroner, 10 Webley Mark II-revolvrar och två lådor patroner till dem. En ståldörr leder in till förrådet. Seymor är den ende som har nycklar till rummet. **1992:** Allting finns kvar i rummet, men är sönderrostat och dammigt.

20. DIREKTÖRENS KONTOR. 1892: Seymors kontor är elegant möblerat med tunga ekmöbler. Ett skrivbord, dokumentskåp och ett vanligt skåp finns i rummet.

Han förvarar sina nycklar i översta skrivbordslådan. **1992:** Möblerna är egendomligt intakta på kontoret. De har inte förstörts i samma utsträckning som i resten av huset. Marys fotavtryck syns i dammet.

21. INRE RUMMET. 1892: Seymors egenhändigt inredda bibliotek med glasade bokhyllor. Här finns en hel del ockult litteratur, men också praktiska vetenskapliga verk inom de sociala vetenskaperna. På ett bord mitt i rummet ligger kortleken utlagd. **1992:** Mary har tagit kortleken från bordet. Här inne finns inte ens något damm på golvet och möblerna och böckerna är helt oskadda.

22. GAMLA ÖSTRA FLYGELN. 1892: En trång, sliten flygel i två våningar. Samma överbefolkning som i flyglarna i Nya fängelset. **1992:** Celldörrarna står öppna och allt är täckt med damm och förmultnat.

23. GAMLA VÄSTRA FLYGELN. 1892: Som ovan. **1992:** Som ovan.

24. VAKTRUM. 1892: Vakterna i Gamla flyglarna sitter här och spelar kort när de inte går sina ronder. Det är ett kalt rum med stenväggar och ett rangligt bord. **1992:** Bordet är förmultnat. Resterna av några vakter som dödades av fångarna ligger på golvet.

25. FÖRRÅD. 1892: Ett gammalt förråd med lite av varje, möbler, gamla bänkar och trasiga verktyg. **1992:** Allt är förmultnat och täckt av damm.

Övre källaren

1. NYA KÄLLAREN. 1892: Trappan leder ned i en fuktig och kall källare med murade stenväggar. Några tomma tunnor står uppställda mot väggen. **1992:** Väggarna är vitrappade och en kolkamin värmer upp.

2. VAKTRUM/RÖKRUM. 1892: Vakterna som kontrollerar isoleringscellerna håller till här. Rummet värms upp av en liten kolkamin. Ett rangligt bord är enda möbleringen. **1992:** Tjänsterum för skötarna på den nedre avdelningen. Här finns ett bord, en TV och en bänk där man kan ta en tupplur. Det finns alltid två skötare i rummet.

3. TVÄTTRUM. 1892: All tvätt sköts här nere av förtroendefångar, övervakade av ett par vakter. Det tvättas på tisdagar och torsdagar. Vattnet hämtas från gården i ämbar och hettas upp på en gammal kolkamin. **1992:** Tvättrummet har utrustats med moderna tvättmaskiner som sköts av två pakistanier varje tisdag.

4. ISOLERINGSCELLER/NEDRE AVDELNINGEN. 1892: På grund av överbeläggningen är det inga isoleringsceller, utan snarare en slags straffceller där upp till åtta fångar trängs i kolmörker på ett fuktigt stengolv bestrött med lite halm. Det är vanligt att fångar hittas döda här. Alla har feber och är mer eller mindre sjuka. Matthew Clarke hamnar i en cell här efter att ha angripit Seymor. **1992:** På sjukhuset fungerar de små rummen verkligen som isoleringsceller. De är visserligen uppvärmda och har belysning, men mycket mer är det inte. Ungefär hälften av cellerna används.

5. GAMLA KÄLLAREN. 1892: En gammal källare med jordväggar. När Seymor har tagit kontrollen över korten glider de här delarna närmare Inferno. Väggarna täcks av is och förändras hela tiden lite. Källaren har inte riktigt samma form från dag till dag. **1992:** Förbindelserna med Nya källaren och matkällaren har murats igen. Närheten till Inferno känns fortfarande. Det är istäckt och väggarna håller sig inte riktigt på plats.

6. GAMLA ISOLERINGSCELLERNA. 1892: Seymor gör om cellerna till tortyrkammare. Om han får hållas tillräckligt länge kallar han hit razider som får tortera fångar. Väggarna är frusen jord och golvet täckt av fruset blod. **1992:** De gamla tortyrredskapen står kvar och några förmultnade människorester finns i rummet. Det är fortfarande nära Inferno och man har en ständig känsla av att väggarna kan öppna sig.

7. KÖKSFÖRRÅD. 1892: Silltunnor, spannmålssäckar och rotfrukter. **1992:** Som 1892.

Nedre källaren

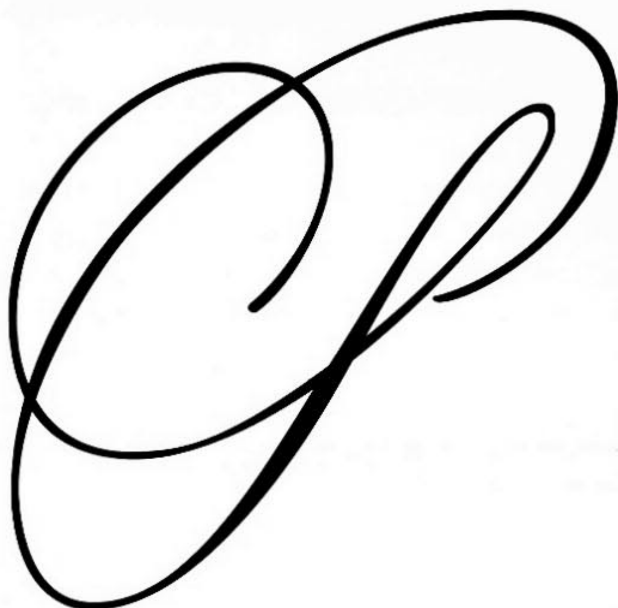
1. SEYMORS TEMPEL. 1892: Sedan de glömdas gudinna har fängslats i rummet är det helt försänkt i mörker. Inget ljus kan skingra det. Gudinnan är fjättrad i cellen. Seymor är den ende som har nyckel till dörren. Den ligger i hans skrivbordslåda. **1992:** Som 1892.



PROLOGEN UTSPELAR SIG PÅ SANDBURNFÄNGELSET ÅR 1892, NÄR FÄNGELSEDIREKTÖREN OCH LIKTORN ANTHONY SEYMOR ÅKALLAR DE GLÖMDAS GUDINNA OCH KOMMER ÖVER EN MÄKTIG ARTEFAKT, TAROTIKAN. SPELARNA ANVÄNDER FÄRDIGA ROLLPERSONER. DE SPELAR FÅNGVAKTARNA SOM HJÄLPER SEYMOR ATT ÅKALLA GUDINNAN OCH SEDAN GÖR UPPROR MOT HONOM OCH STÖRTAR NED HONOM I HELVETET.

OM DU HAR FLER ÄN FYRA SPELARE KAN DU SKAPA YTTERLIGARE FÅNGVAKTARE. HAR DU FÄRRE KAN DU LYFTA BORT NÅGON. AVSIKTEN MED PROLOGEN ÄR ATT GE SPELARNA EN UPPFATTNING OM BAKGRUNDEN TILL ÄVENTYRET, OCH ATT GE DERAS NUTIDA ROLLPERSONER EN DRIVKRAFT ATT HANDLA.

Spelarnas nutida rollpersoner hyser fångvaktarnas själar, som har återfötts i nya kroppar. De måste göra ogjort vad de gjorde på fängelset hundra år tidigare, befria gudinnan och se till att korten försvinner



PROLOG

från vår verklighet. Fångvaktarna ska därför vara så lika de nutida rollpersonerna som möjligt, både till utseendet och personligheten. Om de nutida rollpersonerna är kvinnor kan du göra om Sandburn till ett kvinnofängelse eller låta de gamla flyglarna vara spinnhus.

Du behöver inte förklara för spelarna varför introduktionen ska spelas med särskilda rollpersoner. Säg bara att det är en liten förhistoria som ska ge dem en bakgrund till äventyret. Förklara att prologen är ett ganska styrt äventyr och att de noga ska se till att spela sina roller som de står beskrivna.

Rollpersonerna är fångvaktare på Sandburn sedan flera år tillbaka. De är auktoritetsbundna, lojala tjänstemän som ly-

der order och inte ställer några frågor. Det är viktigt att spelarna förstår det. De ifrågasätter inte direktörens order i första taget.

Minnen från ett tidigare liv Spelarna kan utnyttja kunskap från prologen senare i äventyret. Det yttrar sig som att rollpersonerna har minnesbilder från sina tidigare liv när de känner igen något från prologen. Förklara för dem att kunskapen kommer i form av dimmiga visioner och otydliga minnen.

När de känner igen fängelset från prologen i första kapitlet säger du åt dem att "det ser bekant ut, ni har sett det någonstans, men kan inte placera det". Gör på samma sätt med all information de känner igen.

Rollpersonerna på Sandburn Rollpersonerna har arbetat några år som fångvaktare på Sandburn. Fängelset är överbelagt och vacklar ständigt på randen till uppror, så de är ständigt lite nervösa. Beskriv lite av deras arbetsrutiner innan ni börjar spela. De har ett vaktschema med pass på murarna och inne i flyglarna, men alla tar ganska lätt på disciplinen. Flera av vakterna är förtroendefångar som får röra sig fritt innanför murarna. Alla vakter tar emot mutor och ägnar sig åt lönsam handel med sprit, mat och cigaretter till fångarna. Däremellan sitter de i vaktrummet och spelar kort eller pratar.

Befolkningsexplosionen i London har satt hård press på fängelset. Det är överfullt, med upp till åtta personer i celler byggda för två. Hösten 1892 finns 1100 fångar innanför murarna. Kackerlackor, löss och råttor trivs i trängseln. Difteri- och koleraepidemier utbryter med jämna mellanrum. Förra sommaren hade man problem med några fall av spetälska, men de skickades snabbt iväg till en koloni i Cornwall.

Fångarna ska egentligen arbeta i ett närbeläget stenbrott, men sedan sommaren 1891 har ingen släppts ut ur cellerna. Fångvaktarna ägnar sig åt att patrullera och slå ned de ständigt förekommande upproren. Disciplinen förfaller och situationen blir allt mer desperat.

Seymor anländer Sommaren 1892 förändras allt. Då anländer en ny fängelsedirektör, Anthony Seymor. Han installerar sitt kontor centralt i huvudbyggnaden och börjar skärpa rutinerna. Fångarna får inte tala med varandra och inte ta emot försändelser utifrån. Prygel, isolering och indragna ransoner utfärdas för minsta förseelse. Nattliga inspektioner blir rutin.

Direktören befordrar rollpersonerna till vaktchefer, med ansvar för var sin flygel och instruerar dem i hur de ska bygga upp ett effektivt system för att övervaka disciplinen. Gradvis skärps rutinerna. Tortyr och skenavrättningar blir vanligt förekommande. Ett komplicerat system av angivare byggs upp.

När äventyret börjar är det december och Seymor har varit fem månader på Sandburn. Rollpersonerna tyckte först att den förbättrade disciplinen var ett klart framsteg, kanske räddningen undan en hopplös situation. Nu är de lite osäkra, sedan några fångar har dött av Seymors bestraffningsrutiner och av tortyr. Men de är fortfarande lojala mot direktören.

Templet invigs I början av december kommer direktören till Rick och ber honom att rensa upp i den lägst liggande isoleringscellen i den undre källaren, där en fånge har suttit isolerad i kolmörker sedan direktören anlände.

— Jag behöver cellen. Se till att det sopas rent och få golvet skurat och väggarna tvättade. Lämna kvar fången så länge. Du kan kedja honom mot bakre väggen. Jag tror att det finns några krampor där. Sen kan du komma upp till mitt kontor. Jag har något jag vill diskutera med dig, säger han.

Cellen ligger under dödscellerna, i änden av en lång trappa och en korridor. Det är ett lagerrum som används som isoleringscell. Det finns ingen brits och inget ljus, bara lite halm på golvet. Fången, en man i 50-årsåldern, har snart tillbringat ett halvår i cellen. Han är halvgalen och mumlar obegripliga ramsor.

När Rick kommer tillbaka upp till direktörens kontor ber Seymor honom sitta ned och bjuder honom

på en cigarr. Han förklarar att han behöver isoleringscellen för några privata experiment. Om de faller väl ut kan de visa sig lönsamma både för honom och för Rick. Men han måste kunna arbeta ostört. Han ber Rick att se till så att inga ur personalen stör honom.

— Säg åt intendenten att hålla sitt folk borta från den lägre källaren. Och be honom skicka upp tio halvpunds vaxljus hit. I morgon vill jag ha hit en karl till klockan fyra på morgonen som ska ordna en sak åt mig. Är det klart?

Innan Rick lämnar rummet säger han åt honom att han har något han vill ha hjälp från honom och de andra tre rollpersonerna med.

— Men det kan vi prata om senare.

Den natten inviger Seymor sitt tempel i källaren genom att offra fången och tillbringa natten i meditation. På morgonen ger han den eftersända vakten order att gräva ned liket på allmänningen bakom fängelset, där alla pestsmittade och de som dött av misshandel grävs ned. Det börjar cirkulera rykten bland vakterna och fångarna.

Gudinnan åkallas Tre veckor senare, den 22 december, kallar direktören till sig rollpersonerna. Han förklarar att han har något som han måste ha hjälp med. Han är förtegen om vad det egentligen är han vill att de ska göra, men säger att det ska göras nere i den gamla isoleringscellen på natten. Han ber dem komma ned till cellen en stund före midnatt och säger åt dem att inte tala med någon annan om saken.

— Ni får naturligtvis ersättning för arbetet. Det är inte tal om saken. Och det innebär ingenting olagligt, det behöver ni inte vara oroliga över, säger han.

Om de talar med någon annan om saken, till exempel fängelseprästen, får de bara undvikande svar. Ingen vill stöta sig med direktören i onödan. De får rådet att lyda order så länge han inte ber dem göra något rent brottsligt, som att mörda någon.

Seymor ägnar ett par timmar före midnatt åt att färdigställa en skyddscirkel och en triangel för åkallan på golvet i templet. När rollpersonerna kommer är han nästan färdig. Han ger dem var sin svart, oljig kedja att hålla och ber dem vänta vid väggen medan han målar klart tecknen med sitt eget blod. Rollpersonerna får order att ställa sig runt triangeln på golvet.

— Om någonting dyker upp slungar ni kedjorna mot det. Det är det enda ni behöver göra, säger direktören.

Själv tänder han ljus i en cirkel runt skyddscirkeln och kliver försiktigt in i den. Han plockar upp en svart bok och börjar läsa obegripliga ord ur den. Ljusen runt cirkeln slocknar och en kall vind drar genom rummet. Seymor fortsätter att läsa och efter några minuter börjar ljusen brinna igen.

De hör en duns och ser en gestalt falla ihop på golvet i triangeln. Först ser det ut att vara ett hopkrupet djur, men när de ser efter inser de att det är en gammal kvinna klädd i trasor.

— Fånga henne, säger direktören.

Rollpersonerna märker hur kedjorna tycks få liv i deras händer. De slungas mot kvinnan och virar sig runt hennes kropp. Hon trycks ned och naglas fast vid golvet. Också om rollpersonerna skulle vilja befria kvinnan inser de snart att det inte går. Kedjorna tycks ha smält samman med hennes kropp och fängslat henne vid golvet.

Innan hon är helt fångad lyckas hon plocka fram någonting ur kläderna, en kortlek. Hon tappar den på golvet. Seymor rusar fram och plockar upp den.

— Den här ska jag ha. Ni kommer inte att ångra det här, mina vänner. Det kan jag försäkra. Jag ser till allting här. Ni kan gå upp och lägga er. Kom till mitt kontor i morgon efter frukost.

Efter att ha kontrollerat att gudinnan är ordentligt bunden går han ut, låser dörren och går upp till sitt kontor.

Inferno Uppe på sitt kontor låser Seymor in sig i ett inre rum bakom kontoret och studerar leken. Han plockar ut det första kortet, Demiurgos, och binder med hjälp av en ritual sig själv till kortet så att han

kan använda leken. Han lägger ut korten så att de bildar en magisk avbild av Sandburn och dess invånare på ett bord i rummet, går ut och låser efter sig. Före gryningen märker alla på fängelset att något egendomligt inträffar. Marken skakar till och temperaturen sjunker. Himlen mörknar och den vanliga soluppgången uteblir. En svart sol stiger upp över murkrönet. Fängelset har avlägsnat sig från vår verklighet och glidit närmare Inferno. Från och med nu är Seymor den ende som kan lämna fängelset och hamna i London. Alla andra som öppnar portarna blickar ut i en mörk rymd där en svart sol kretsar runt murarna. Det finns inte längre någon väg ut.

Följande morgon kallar Seymor upp rollpersonerna till sitt kontor igen. De ser att han har förändrats, även om de inte kan peka på exakt vad som har hänt. Han har en auktoritet som han saknade tidigare. De kan inte gå emot honom eller skada honom. Det är fysiskt omöjligt för dem att angripa honom. Det enda de kan göra för att trotsa honom är att vägra lyda order. Sker det så befordrar han några lägre vakter till chefer, ger order om att rollpersonerna ska pryglas på gården och degraderar dem till lägsta vakttjänst.

Seymor har lagt alla i fängelset under kortens kontroll. De kan inte skada honom så länge de befinner sig på Sandburn, och han har sett till att ingen kan komma ut. Nu tänker han stärka kontrollen över fängelset och använda det som bas för att utvidga sin makt.

Han ger order om att alla möbler ska rivas ut och brännas på gården. All belysning ska släckas ned och de ska sluta elda i kaminerna. Bara kontoret och vaktrummen ska hållas upplysta och uppvärmda. Fångarnas matransoner halveras och rollpersonernas löner fördubblas (om de inte vägrar lyda order).

Det blir snabbt iskallt överallt utom på kontoret och i vaktrummen. Men trots svältransonerna och kylan är det ingen som riktigt dör. Också de sjukaste och mest febriga av fångarna överlever mot alla odds, natt efter natt. De döda stiger upp igen på morgonen. I Inferno finns inte döden.

Första dagen efter åkallan av gudinnan kommer fängelseprästen Clive Wilson till dem och uttrycker sin oro. Han undrar vad som har hänt och vill ut från fängelset. På eftermiddagen kallas han upp till Seymor, som talar allvar med honom. Efter det lyder han blint order och ifrågasätter ingenting.

Vakterna och resten av personalen är under de första dagarna hela tiden på rollpersonerna för att få veta vad som har hänt. Efter några dagar försjunker de i apati och bryr sig inte längre om vad som händer.

Intendent Clarke går på den tredje dagen upp på Seymors kontor med en pistol i akt och mening att skjuta honom, men lyckas inte avfyra skottet. Seymor överlämnar Clarke till rollpersonerna och säger åt dem att prygla honom tills ingen hudflik finns kvar på ryggen och låsa in honom i en isoleringscell.

Fångarna försöker prata med rollpersonerna och en av dem, Harry Baines, försöker övertyga dem om att släppa dem fria.

— Ni kan inte röra honom, men vi kan komma åt honom. Släpp ut oss så tar vi hand om honom, säger Baines.

Men om rollpersonerna släpper ut fångarna utan att först ha talat med gudinnan och hämtat Demiurgos-kortet slutar upproret bara i ett blodbad. De uppproriska fångarna klubbas ned och kedjas i tortyrkamrarna där de straffas i månader. Seymor går oskadd ur konflikten.

Gradvis skärper Seymor rutinerna. Vakterna får order att prygla dem som är för sjuka för att ställa upp för inspektion på morgonen, avrätta trotsiga fångar (som återfår livet igen följande dag) och straffa vakter och intendenturens personal för småförseelser.

Situationen blir värre tills Sandburn definitivt glider över mot Inferno. Efter ett par veckor börjar det dyka upp razider som inreder tortyrkammare i de nedre isoleringscellerna och installerar sig hos vakterna i logementen. Förhoppningsvis reagerar rollpersonerna innan det går så långt. Om de vill fortsätta att spela fångvaktare i helvetet i all evighet kan de få göra det. Det blir ett rätt långtråkigt äventyr.

Gudinnans råd Den enda som kan tala om för rollpersonerna vad de ska göra är gudinnan som är fängslad i Seymors tempel. Nyckeln till cellen finns i en nyckelknippa som ligger i översta skrivbordslådan på Seymors kontor. Han har gett rollpersonerna (eller en ny vaktchef) order att ställa en vakt utanför cellen och inte släppa in någon.

Direktören är på sitt kontor i stort sett dygnet runt, utom då han går sina inspektionsrundor klockan 07.00, 11.00, 17,00 och 22.00. Då kan rollpersonerna komma över nyckeln. Vakten kan de locka bort eller övermanna, om de inte själva lyckas få vakttjänst vid cellen.

Inne i cellen finns ett kompakt mörker som inget ljus kan lysa upp. Gudinnan är fortfarande fjättrad vid golvet. Det går inte att få loss henne. Hon muttrar och svär oavbrutet. Om rollpersonerna försöker prata med henne är hon först misstrogen. Hon känner igen dem som fängslade henne. De kan vinna hennes förtroende genom att förklara att de har gått emot Seymor, eller genom att berätta för henne vad som har hänt med fängelset. Börjar hon lita på dem så försöker hon få ur dem vad de vet om Seymor och fängelset. När hon hör vad som har hänt förstår hon att Seymor har skapat en bild av fängelset med korten och tagit kontrollen över alla innanför murarna.

— Ni måste bryta hans kontroll. Annars kommer ni aldrig ut, säger hon.

När rollpersonerna förklarar att de inte kan angripa honom inser hon att han måste ha bundit sig vid det starkaste kortet i leken.

— Det kan kontrollera de andra. Så länge ni är de lägre korten kan ni inte komma åt honom. Ni måste bryta kopplingen mellan honom och kortet, säger hon.

Själv kan hon inte göra någonting så länge hon är bunden, men hon säger att hon kan hjälpa rollpersonerna att oskadliggöra demiurgoskortet om de lyckas stjäla det.

— Men det kan bara lyckas om hans makt undergrävs. Kortet hämtar sin styrka ur hans makt. Om fångarna och vakterna vänder sig mot honom försvagas kortet. Då kan ni bryta banden mellan kortet och honom, säger hon.

— Seymor märker om kortet försvinner, varnar hon dem. De har inte lång tid på sig sedan de har rört kortleken.

— Ni kan förvirra honom genom att binda kortet vid någon som inte kan använda det. Någon helt utan makt. Då förlorar han kontrollen och ni kan röra honom. Hitta någon utan makt och be honom gjuta sitt blod över kortet och ta hand om det. Sen kan ni kanske komma åt den här Seymor, men bara om ni har rubbat hans makt först.

— Och ta inte hela kortleken. Det vinner ni inget på. Det märker han direkt.

Gudinnan kan berätta en del om korten och vad som har hänt, men hon är hela tiden misstrogen och korthuggen.

Seymors fall Störst möjlighet att stjäla korten och besegra Seymor har rollpersonerna om de trotsar direktören från första början och vägrar utföra hans order sedan fängelset slungats ned i Inferno. Då kan de komma åt Tarotikan direkt.

Har de inte gjort det kan de locka fram ett uppror bland fångarna. Det räcker med att de låser upp celldörrarna någon gång tidigt på morgonen eller sent på kvällen, så kommer fångarna att strömma ut och ge sig på fångvaktarna. Om rollpersonerna har hjälpt till att starta upproret klarar de sig något bättre än de andra vakterna, som slits i stycken. De kan också uppvigla vakterna mot Seymor. Ingen kan öppet gå emot honom, men de kan börja förhala arbetet och inte lyda order.

Om de gör någonting som undergräver respekten för direktören kan de röra kortleken som ligger inne på hans bord. Så länge hans makt är orubbad kommer de inte åt honom.

Tarotikan är utlagd i ett komplicerat mönster på ett bord i rummet innanför direktörens kontor. Nyckeln till rummet finns på Seymors nyckelknippa.

I mitten av leken ligger Demiurgos-kortet, som har mörknat och fått tydligare konturer sedan Sey-

mor kom över leken. De andra korten är bundna som av en osynlig makt vid mittenkortet. Så länge Seymors makt är orubbad går inte korten att röra. De är som gjutna vid bordet.

Först sedan Seymors makt har undergrävts kan korten flyttas. Då kan rollpersonerna med viss möda slita loss Demiurgoskortet. Resten av leken far runt över bordet och hamnar i oordning när de rör mittenkortet.

Så snart de rör korten upptäcker Seymor att något är fel. Den noga uppbyggda kontrollen över fängelset raseras och ett fullskaligt uppror bryter ut. Alla dörrar i fängelset slås upp. Fångarna strömmar ut och börjar jaga fångvaktarna. Fullt kaos utbryter, men fortfarande kan ingen röra Seymor. Han beger sig raka vägen till sitt kontor för att lägga beslag på leken och söka rätt på det försvunna kortet.

Rollpersonerna har inte särskilt lång tid på sig. De måste hitta någon som kan binda kortet till sig så att de kan komma åt Seymor. Har de pratat med Baines och fångarna så kan de röra sig någorlunda obehindrat genom det kaotiska fängelset. Annars riskerar de att slitas i stycken så fort de kommer i vägen för några fångar.

Det finns flera personer på fängelset som kan neutralisera kortet: Intendent Clarke som har förlorat allt och ligger halvdöd i en isoleringscell, den lägsta kökspojken i intendenturen eller någon av de dödsdömda i dödscellerna. Vem som helst som tycks vara helt utan makt kan genom att gjuta några droppar blod på kortet och ta det i sin hand beröva Seymor makten över leken.

Seymor märker när han förlorar kontrollen. Han vrålar rakt ut och åkallar alla helvetets styrkor till sin hjälp. Fångarna kastar sig över honom och sliter honom i stycken.



OM ROLLPERSONERNA HAR HJÄLPT TILL ATT STARTA UPPRORET KLARAR DE SIG NÅGOT BÄTTRE ÄN DE ANDRA VAKTERNA, SOM SLITS I STYCKEN

Slutet Rollpersonerna klarar sig undan fångarnas vrede, men inte sina egna skuldkänslor över att vara delaktiga till det som hänt. De befinner sig trots allt i helvetet. I samma ögonblick som Seymor dör, rämnar väggarna runt rollpersonerna och fyra nefariter kommer för att släpa iväg dem till eviga plågor.

Rollpersonerna Kopiera beskrivningarna och ge dem till spelarna efter att ha jämfört deras utseenden och personligheter med de nutida rollpersonernas. Försök passa ihop rollpersonerna 1892 med spelarnas nutida rollpersoner, så att det inte verkar helt absurt att det skulle kunna vara samma personer återfödda i nya kroppar. Du kan foga in drag från de nutida rollpersonernas personlighet i fångvaktarna.

Om du vill göra dem mer lika de nutida rollpersonerna kan du ge dem samma egenskaper, fördelar, nackdelar och identiskt utseende. Se bara till att behålla vakternas hederskod, som ger dem en anledning att lyda Seymor. Om rollpersonerna i nutid är kvinnor kan du byta kön på fångvaktarna och göra om deras flyglar till kvinnoavdelningar. Då får du naturligtvis också byta namn på dem.

Alla fyra bor i vaktlogementen på fängelset. De har ingen familj, annat än föräldrar och syskon. De har hand om var sin flygel på fängelset, med tio vakter under sig. De svarar bara inför fängelsedirektören.

William Tailor Will Tailor har arbetat tio år på Sandburn. Han är född i Whitechapel och uppfostrad tillsammans med fyra äldre bröder av en prostituerad mor. Han gick till sjöss när han var 13, men tvingades i land för tolv år sedan på grund av en knäskada.

Tailor är lång och benig, slätrakad med tunt,

mörkblont hår. Han haltar lätt på vänster ben och går klädd i fängelsets vaktuniform, en blå uniform med gula revärer på byxorna och gula knappar.



PERSONLIGHET: Du lärde dig tidigt att lyda order och inte ifrågasätta något. Tjafs och krångel irriterar dig. Du vill ha raka besked och klart definierade arbetsuppgifter. Du intalar dig att den nya, disciplinerade ordningen på fängelset är bättre än den gamla, kaotiska. Du avskyr oreda efter att ha växt upp på nio kvadratmeter med fyra syskon.

RÖR	12	**EGO**	10
STY	15	**KAR**	8
TÅL	11	**UPP**	15
UTS	9	**UTB**	4

ÅLDER: 31 **LÄNGD:** 180 cm
VIKT: 75 kg **FÖRFLYTTNING:** 6 m/SR
HANDLINGAR: 2 **INITIATIVBONUS:** —
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –15
FÖRDELAR: Hederskod: lyda order och göra rätt för sig
NACKDELAR: Pedant, Girig
FÄRDIGHETER: Klättra 10, Gevär 12, Krossvapen 12, Slåss utan vapen 10, Rep och knopar 15, Sjövana 15, Förhörsteknik 8

Michael Brown Michael Brown kom till Sandburn för fyra år sedan från ett fängelse i hemlandet Cornwall. Han blev fångvaktare när familjens lilla gård inte kunde försörja honom längre. På Sandburn blev han illa skadad vid ett fånguppror sommaren -91 och han har välkomnat den nya, hårdare disciplinen.

Brown är medellång med en liten kulbmage, mörk hy och svart, buskigt hår. Han har mustasch och några dagars skäggstubb. Klädd i en blå vaktuniform.



PERSONLIGHET: Vaktjobbet passar honom utmärkt. Han avskydde jordbruksarbetet på gården hemma och tycker intensivt illa om tungt kroppsarbete. Han är en gruppvarelse som vill ha folk han litar på omkring sig och tycker om att jobba ihop med de andra tre.

RÖR	10	**EGO**	13
STY	11	**KAR**	13
TÅL	14	**UPP**	12
UTS	11	**UTB**	3

ÅLDER: 35 **LÄNGD:** 165 cm
VIKT: 80 kg **FÖRFLYTTNING:** 5 m/SR
HANDLINGAR: 2 **INITIATIVBONUS:** —
SKADEBONUS: +1
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –10
FÖRDELAR: Hederskod: lyda order, göra sin plikt och ställa upp för gruppen
NACKDELAR: Mörkrädd, Lat
FÄRDIGHETER: Gevär 10, Krossvapen 10, Slåss utan vapen 10, Förhörsteknik 10

Harlan O'Connor Harlan är född i London av irländska föräldrar och uppvuxen i Kennington söder om Themsen. Han jobbade med lite av varje i tonåren och värvades till armén när han var 19. Efter tolv år i Indien kom han tillbaka till England och fick jobb på Sandburn, där han har varit i fem år.

Lång och muskulös med glesnat, rödblont hår och fräknar. Han har på senare år fått dålig syn och går ständigt runt och kisar. Klädd i en blå vaktuniform. Talar med en kraftig irländsk accent.



PERSONLIGHET: En sorglös man som tar livet som det kommer. Han har lärt sig att det inte tjänar mycket till att planera och försöka påverka någonting. Han

lyder order och krånglar inte, men försöker komma undan så lindrigt som möjligt. Han är nöjd med att disciplinen på fängelset har förbättrats, så att han inte riskerar att bli hängd i ett uppror. Annars bryr han sig inte mycket om sakernas tillstånd.

RÖR	15	**EGO**	8
STY	15	**KAR**	12
TÅL	11	**UPP**	7
UTS	10	**UTB**	4

ÅLDER: 35 **LÄNGD:** 170 cm
VIKT: 75 kg **FÖRFLYTTNING:** 8 m/SR
HANDLINGAR: 2 **INITIATIVBONUS:** +3
SKADEBONUS: +3
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –5
FÖRDELAR: Hederskod: Hålla sitt ord och ställa upp för gruppen
NACKDELAR: Våghals, Mardrömmar (händelser i Indien)
FÄRDIGHETER: Gevär 14, Krossvapen 12, Slåss utan vapen 12, Smyga 12, Undvika 10, Dolkar 12, Gömma sig 10, Leta 8, Första hjälpen 10, Iriska 12, Hindi 6, Spel och dobbel 10

Rick Dorsleigh Rick är den äldsta av rollpersonerna, en veteran med 20 år på Sandburn bakom sig. Han är född i Harrow utanför London och jobbade i hamnen på Isle of Dogs innan han kom till fängelset. Han har byggt upp hela sitt liv kring fängelset och går sällan utanför murarna.

Rick är kort och kraftigt byggd med kal hjässa och skäggstubb. Han går klädd i blå vaktuniform och tuggar tobak.



PERSONLIGHET: En praktiskt lagd man som gör sitt och struntar i allt annat. Han har sett olika direktörer komma och gå på Sandburn och struntar i hur de inrättar arbetet. Han fogar sig i det mesta. Mot yngre vakter har han en lite faderlig attityd, han försöker fostra dem in i yrket.

RÖR	10	**EGO**	12
STY	14	**KAR**	10
TÅL	10	**UPP**	16
UTS	9	**UTB**	3

ÅLDER: 43 **LÄNGD:** 160 cm
VIKT: 75 kg **FÖRFLYTTNING:** 5 m/SR
HANDLINGAR: 2 **INITIATIVBONUS:** —
SKADEBONUS:+1
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
2 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –10
FÖRDELAR: Hederskod: Yrkesheder
NACKDELAR: Girig, Självisk
FÄRDIGHETER: Gevär 12, Krossvapen 14, Slåss utan vapen 10, Förhörsteknik 12

Anthony Seymor (liktor) Det här är den form Anthony Seymor har 1892. När rollpersonerna möter honom igen i nutid är han en svart liktor med drag av Inferno. Som sådan beskrivs han efter kapitel ett.

Seymor har haft olika tjänster i statsförvaltningen innan han kommer till Sandburn. Under sin tid som statstjänsteman har han allt mer kommit att irritera sig på bristande effektivitet och alla omständliga ritualer. Han har inte tålamod att skaffa sig en position genom kontakter och rätt åsikter. Allt mer har han kommit att drömma om en genväg till makten, en väg som bygger på kontroll och analys istället för ritualer och smicker. De drömmarna fick honom att börja jaga efter kortleken, en magisk återgivning av maktens strukturer. Så länge Seymor har kontrollen över korten kan ingen inne på Sandburn skada honom fysiskt.

Seymor är lång och reslig med kortklippt, mörk-

blont hår och gröna ögon. Han har en kraftig mustasch och klär sig i mörka kostymer. Bortom illusionerna ser han ut som en liktor.



PERSONLIGHET: En kall och analytisk varele som har frustrerats över att hans förståndsgåvor inte är värda något i statsförvaltningen eller inom aristokratin. Han vacklade länge mellan ockultismen och den moderna vetenskapen, men valde ockultismen som den mer personlighetsutvecklande läran. Han har få nära vänner och har svårt att relatera till andra.

ROLLSPELSTIPS: Tala med kylig, nedlåtande röst och bli aldrig upprörd. Sitt rak i ryggen, men ändå avslappnad.

RÖR	36	**EGO**	24
STY	38	**KAR**	10
TÅL	36	**UPP**	23
UTS	3	**UTB**	35

LÄNGD: 175 cm (250 cm) **VIKT:** 70 kg (450 kg)
FÖRFLYTTNING: 18 m/SR **HANDLINGAR:** 5
INITIATIVBONUS: +24 **SKADEBONUS:** +9
SKADEKAPACITET:
9 skråmor = 1 lätt sår
8 lätta sår = 1 allvarligt sår
6 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Tar två dödliga sår innan han dör

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Telepati, Telekinesi 100 kg 10 m/sek, Okänslig för eld

NACKDELAR: Storhetsvansinne, Självisk, Intolerant, Sadist

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 15, Smyga 25, Slåss utan vapen 20, Dolkar 25, Informationssökning 15, Ockultism 20, Franska 15, Latin 17, Klassisk grekiska 16, Hebreiska 12, Tyska 10, Förhörsteknik 12, Kontaktnät: statsförvaltningen 12, Rida 12, Humaniora 15, Filosofi 12, Naturvetenskap 12,

ANFALLSSÄTT: Bett 20 (skr 1-6, ls 7-13, as 14-24, ds 25+) 2 klor 25 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-28, ds 29+) Slag 20, Spark 15, Grepp 15, Kast 15

MAGI: Tidens och rummets skola 15 (Se genom tid och rum 12, Manipulera tid och rum 12, Åkalla tids- och rumsvarelse 12, Binda tids- och rumsvarelse 12), Dödens skola 12 (Se genom döden 10, Manipulera döden 12, Åkalla dödsvarelse 10)

De glömdas gudinna Gudinnan har samma form år 1892 som i nutid, så hon beskrivs bara här. Hon har inget namn och förkroppsligar de bortglömda och utstötta, dem som ingen ser. Gudinnan finns i vanliga fall bortom illusionerna i Metropolis, men Seymor åkallar henne till vår värld. På platser där många bortglömda och utstötta finns, som fängelser, är väggarna tunna mellan hennes värld och vår. Hon är en kluven gestalt som visserligen hjälper de bortglömda, men samtidigt håller dem kvar i glömskan och värvar nya människor till sina skaror.

Tarotikan har skapats ur hennes, och alla bortglömdas, smärta och är en bild av makten i människornas värld. Den kan användas för att påverka illusionen, men gudinnan har framför allt använt den för att förutsäga framtiden och det förflutna.

Till det yttre tar gudinnan form av en gammal, rynkig och ledbruten kärring i trasiga kläder.



PERSONLIGHET: Som en personifiering av utanförskapet är hon ganska tvär och ilsken. Hon litar inte på någon och uppfattar sig själv som förbisedd och ignorerad. Hon hatar alla med självaktning och makt.

ROLLSPELSTIPS: Tala med gnällig röst, stirra misstroget, lite underifrån på den du talar med. Spela gammal spåkärring.

RÖR	16	**EGO**	30
STY	22	**KAR**	7
TÅL	50	**UPP**	18
UTS	6	**UTB**	3

LÄNGD: 155 cm **VIKT:** 50 kg
SINNEN: Ser en människas sociala position som en aura. I övrigt mänskliga sinnen.
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR **HANDLINGAR:** 3

INITIATIVBONUS: +4**SKADEBONUS:** +4
SKADEKAPACITET:
11 skråmor = 1 lätt sår
10 lätta sår = 1 allvarligt sår
8 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 5 dödliga sår
FÖRMÅGOR: Regenererar
FÄRDIGHETER: Inga relevanta. Hon är dessutom fängslad under hela äventyret.
MAGI: Tids- och rumsmagi 30 (Alla besvärjelser 20), Övriga skolor 20 och alla besvärjelser i dem 15
HEMORT: Metropolis
LIVSLÄNGD: obegränsad

Intendent Matthew Clarke Clarke är en fridens man som har ägnat 30 år att hålla ordning på mat och kläder på Sandburn. Han är i 60-årsåldern, kort och kompakt med kal hjässa och en skepparkrans runt hakan. Han skrattar mycket och gärna. Under sig har han två kockar, fyra springpojkar och tre assistenter.



PERSONLIGHET: Clarke är en sådan som finner sig i det mesta, fram till en viss gräns. När Sandburn glider över mot Inferno passeras den gränsen och Clarke reagerar.
ROLLSPELSTIPS: Var kollugn ända fram tills du förlorar tålamodet, då blir du så rasande att du knappt kan prata.

RÖR	14	**EGO**	12
STY	10	**KAR**	15
TÅL	13	**UPP**	14
UTS	9	**UTB**	7

LÄNGD: 170 cm **VIKT:** 70 kg
FÖRFLYTTNING: 7 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +2**SKADEBONUS:** +1
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: +10
FÖRDELAR: Empati
NACKDELAR: Dåligt självförtroende
FÄRDIGHETER: Gevär och armborst 12, Slåss utan vapen 12, Administration 15, Första hjälpen 12, Rida 12

Fängelsepräst Clive Wilson Wilson är en ung streber som ser Sandburn som ett genomgångsarbete inför större uppgifter. Han försöker sköta sitt arbete till punkt och pricka för att inte dra på sig några anmärkningar. Privat är han tystlåten och läser mycket. Han är runt 30 år med tjockt, rödblont hår och gröna ögon.



PERSONLIGHET: Wilson har höga tankar om sig själv och betraktar Sandburn som en håla. När Seymor drar ned fängelset i Inferno förlorar han fullständigt greppet om verkligheten och gör allt han blir tillsagd i hopp om att mardrömmen ska ta slut någon gång.
ROLLSPELSTIPS: Spela lite frånvarande och lätt förvirrad.

RÖR	10	**EGO**	14
STY	12	**KAR**	9
TÅL	12	**UPP**	10
UTS	10	**UTB**	16

LÄNGD: 175 cm **VIKT:** 80 kg
FÖRFLYTTNING: 5 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** +1
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –15
NACKDELAR: Intolerant, Självisk
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 10, Informationssökning 15, Skriftlig framställning 12, Latin 15, Etikett 13, Rida 10, Vältalighet 12

Fångvaktarna Det finns 40 fångvaktare på Sandburn. Varje vaktchef har tio man under sig. Många har tidigare varit soldater eller sjömän som

av en eller annan anledning tvingats mönstra av. Enda fördelen med fängelsejobbet, som de kan se det, är att det inte är särskilt ansträngande, så de tar inte ut sig i onödan.

En handfull vakter har tagit jobbet därför att de vill ha det. De är i allmänhet pennalister eller sadister som vill trycka ned fångarna. En eller två sådana finns i varje flygel. Värdena nedan gäller alla fångvaktare.

RÖR	12	**EGO**	10
STY	12	**KAR**	8
TÅL	11	**UPP**	12
UTS	9	**UTB**	3

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** +1
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
FÄRDIGHETER: Gevär 12, Krossvapen 14, Slåss utan vapen 10, Förhörsteknik 12
ANFALLSSÄTT: Batong (skr 1-8, ls 9-14, as 15-28, ds 19+)
UTRUSTNING: Batong, lykta

Fångarna På Sandburn finns allt från småtjuvar till massmördare i en enda röra. Den enda distinktionen som görs är den mellan dödsdömda och övriga. De dödsdömda sitter i en egen flygel. Överbefolkningen har gjort att det är upp till tio personer i en cell för fyra.

Alla fångar har randiga, tunna fångkläder. De flesta är barfota. Några, som betraktas som svåra fall, är ständigt kedjade vid väggen eller vid järnkulor. Använd värdena nedan för alla fångar.

RÖR	12	**EGO**	10
STY	12	**KAR**	8
TÅL	11	**UPP**	12
UTS	9	**UTB**	3

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: —
SKADEBONUS: +1
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 10, Krossvapen 10, Slåss utan vapen 12, Smyga 12, Inbrottsteknik 10
ANFALLSSÄTT: Järnrör (skr 1-8, ls 9-14, as 15-18, ds 19+)



DET VAR FORTFARANDE MÖRKT UTE NÄR HON VAKNADE. EN NYCKEL RASSLADE I CELLDÖRREN.

— FRUKOST OM TIO MINUTER. UPPSTIGNING.

VÅRDAREN FORTSATTE TILL NÄSTA DÖRR. HON HOPPADE UPP OCH DROG PÅ SIG KLÄDERNA. RÖSTEN FRÅN DRÖMMEN HADE SAGT ATT DET VAR BRÅTTOM. HON GLÄNTADE PÅ DÖRREN OCH SMÖG FÖRSIKTIGT UT I KORRIDOREN.

PÅ ANDRA SIDAN MATSALEN, BAKOM KÖKET, FANNS DE NEDLAGDA DELARNA AV SJUKHUSET. DET VAR DÄRIFRÅN DRÖMMEN HADE KALLAT HENNE. DÖRREN BAKOM KÖKET STOD ÖPPEN. DAMMET LÅG TJOCKT PÅ GOLVET NÄR HON SÖKTE SIG FRAM GENOM KORRIDORERNA TILL DEN SMALA TRÄDÖRREN I ÄNDEN AV EN LÅNG TRAPPA. HON PRÖVADE HANDTAGET. DET VAR ÖPPET.

HON KLEV IN PÅ DET GAMLA KONTORET OCH GICK FRAM TILL SKRIVBORDET. NYCKELKNIPPAN LÅG I DEN ÖVERSTA LÅDAN, PRECIS SOM I DRÖMMEN. DEN MINSTA NYCKELN PASSADE I LÅSET TILL DÖRREN PÅ ANDRA SIDAN RUMMET. HON ÖPPNADE FÖRSIKTIGT OCH KIKADE IN. MORGONLJUSET STRILADE IN GENOM ETT SMALT GALLERFÖNSTER. PÅ ETT RANGLIGT BORD MITT I RUMMET LÅG KORTLEKEN UTSLÄNGD. HON GICK FRAM OCH SAMLADE FÖRSIKTIGT IHOP KORTEN. DE BRÄNDE I HANDFLATAN. NÄR HON LA UT DEM PÅ BORDET TYCKTES DE SMÄLTA SAMMAN MED TRÄSKIVAN.

ETT ROP PÅ HJÄLP

FÖRST LA HON KORTEN MED ROSORNA I EN RING, SEDAN DE ANDRA I ETT MÖNSTER RUNT DEM. NÄR DET SISTA KORTET LÅG PÅ BORDET FORMADES EN GESTALT FRAMFÖR HENNE, EN VARELSE SVEPT I FLORTUNNA SLÖJOR. EN ÄNGEL. HAN STRÄCKTE UT SIN HAND OCH DROG HENNE TILL SIG.



På Sandburns psykiatriska klinik i södra London sitter 26-åriga Mary Langsbury, inlagd för schizofreni. Kliniken är inrymd i Sandburnfängelsets gamla lokaler. I ett bortglömt

rum längst ned i källaren ligger de glömdas gudinna fängslad sedan hundra år tillbaka. I en annan glömd del av byggnaden ligger korten, som blev kvar i fängelset när Anthony Seymor släpades ned i helvetet.

Tarotikans makt har gjort att delar av den gamla fängelsebyggnaden har lämnats orörda under alla år. Människorna lägger inte märke till de glömda delarna av huset. De går aldrig dit och frågar sig aldrig varför de står tomma.

Under hundra år plågas Seymor i evigheter i Inferno och förvandlas till en svart liktor. Men han är fortfarande knuten till korten och till Sandburn. Så länge de glömdas gudinna är fängslad har han makt över kortleken. När hundra år har gått kan han komma tillbaka.

Gudinnan, som har förmågan att se in i framtiden, vet att Seymor när som helst kan komma tillbaka från Inferno för att återta sin plats på Sandburn och sin kontroll över korten. Det börjar bli ont om tid och hon har länge legat i dvala i sitt fängelse.

Till slut lyckas hon få kontakt med Tarotikan. Hon har beslutat sig för att ge upp sin egen makt över korten för att stoppa Seymor. Hon ska skapa ett nytt kort som kan föra leken bortom hans kontroll. Det nya kortet kan inte skapas som de tidigare, ur hennes egen smärta. Det måste skapas av ett magiskt barn, en människa med en nyfödd själ.

Gudinnans blick faller på Mary Langsbury. Hon är en drömmare med magisk intuition. Kanske skulle hon kunna skapa ett magiskt barn. Genom drömmar kontaktar gudinnan Mary och leder henne till det bortglömda rummet bakom fängelsedirektörens gamla kontor där korten fortfarande ligger. Mary lägger ut kortleken enligt det mönster hon minns ur sina drömmar och åkallar en passionsfurste som tar formen av en ängel. Med hans hjälp blir hon med barn, ett magiskt barn som kan knytas till en nyskapad själ.

En ny själ skapas inte av sig själv. Gudinnan bereder Mary på att hon måste kontakta de fria dårarna, utanför sjukhuset, för att ge barnet en själ. Men Mary vill inte lämna sjukhuset. Hennes sjukdom gör att hon inte tror sig om att själv gå ut i världen utanför. Hon rymmer och gömmer sig i de äldsta delarna av byggnaden.

För att få hjälp kontaktar hon de enda själar som korten känner igen i närheten, de fyra fångvaktare som fängslade gudinnan hundra år tidigare och nu har återvänt, återfödda i nya kroppar.

Samtidigt stiger Anthony Seymor ut från Inferno för att återta kontrollen över kortleken.

Drömmarna kallar Rollpersonerna befinner sig i London. Du får se till att få dit dem om de inte bor i staden från början. De ska helst ha bostad, vänner och bekanta i London. Äventyret fungerar bäst om de har ett vardagsliv som bryts av händelserna i handlingen. De behöver inte känna varandra innan äventyret börjar. Att de får samma visioner och kallas av en okänd flicka till mentalsjukhuset borde räcka för att tvinga dem samman.

Natten till torsdagen den 17:e december 1992 har alla rollpersonerna samma livliga dröm. De drömmer om en ung kvinna som sitter upptryckt i ett hörn i ett dammigt rum med bokhyllor längs väggarna och ett bord i mitten. Framför sig på golvet lägger hon ut kort i olika mönster. Hon pratar med dem och förklarar att hon är i stor fara. Hennes barn är i fara. De måste hjälpa henne.

— Det är ert fel. Ni måste ställa allt till rätta nu, säger hon gång på gång.

De ser att hennes vita jacka är märkt med "Sandburn Asylum". När de går ut ur rummet kommer de ut i ett gammalt, dammigt kontor och sedan vidare ut i en lång stentrappa. De går nedför trappan, ut genom en dörr och genom en snårig park fram till en hög mur. Grindarna i muren öppnar sig och när de kliver ut vaknar de.

När de går ut på stan följande morgon kommer tiggare och uteliggare fram och drar dem i ärmen. De muttrar att de måste hjälpa flickstackarn på sjukhuset, de måste dit innan det är för sent, de måste ställa allt till rätta. (Gudinnan kan kommunicera genom de människor som är knutna till hennes domän.)

Följande natt har de samma dröm igen, och dagen efter återkommer tiggarna och uteliggarna igen. Det hela fortgår och blir allt värre tills rollpersonerna reagerar. Om de ignorerar kallelsen mer än tre dagar börjar de få visioner i vaket tillstånd och problem att sova. Drömmarna blir fysiska och de vaknar med revor och blånader på kroppen där Mary har slitit i dem. Förr eller senare torde de ta sig till sjukhuset.

Sandburn 1992 Sandburn Asylum är inrymt i fängelsets gamla lokaler, fortfarande omgivna av de höga fängelsemurarna. Murarna har krönts av larmad tråd och grindarna är larmade. Grindarna är alltid stängda och bevakas från en kur på insidan, men dagtid släpps alla besökare in utan frågor. Nattetid kräver vakterna att alla besökare ska identifiera sig och förklara sitt ärende.

Området innanför murarna har gjorts om till park, men skötseln är eftersatt och det liknar mest en sank snårskog med knotiga träd och taggiga buskar.

Det är bara sjukhuset och Nya fängelset som används som mentalsjukhus. Gamla tukthuset, gamla norra flyglarna och de gamla verkstäderna är avstängda och glömda. I fängelsedirektörens rum i Gamla tukthuset gömmer sig Mary. Runt de avstängda delarna bildar parken en tät djungel. Den gamla direktörsbostaden har gjorts om till personalbostäder. Begravningsplatsen är övervuxen och kapellet raserat. Centralvaktens hus fungerar som larmcentral. Den gamla rastgården används fortfarande, för att ge bråkiga patienter frisk luft.

Patienterna är inrymda i Gamla sjukhuset och Nya fängelsets celler. Cellerna har inte gjorts om särskilt mycket. De har försetts med ståldörrar med lucka istället för de gamla gallerdörrarna och några har madrasserats.

Administrationen finns på andra våningen i Nya fängelset mittdel. I bottenvåningen finns receptionen. Fasaden är täckt med falnad puts. Huvudingången leder in till den sjaskiga receptionen där en ordningsvakt och en receptionist väntar.

Byråkrati Receptionisten frågar rollpersonerna vilka de är och vad de vill. Hon säger att besök bara tillåts vardagar mellan tio och tolv och sex och sju. De måste uppge vem de vill träffa och besöken hålls i besöksrummet. Är de inte anhöriga till patienten måste de ha intyg från de anhöriga för besök. De anhöriga finns upptagna på sjukhusets besökslistor. Har de några invändningar kan de vända sig till direktören, mr Lockley.

Sandburn har format sig efter korten och styrs av en byråkrati som rollpersonerna svårligen kan tränga igenom. De får höra att de inte finns på besökslistorna, att oplanerade besök inte tillåts, att de måste inhämta de anhörigas tillstånd och att namn på patienterna inte kan lämnas ut.

Direktör Lockley är en mycket upptagen man. Han kan möjligen tänka sig att träffa rollpersonerna om de har tillräckligt framskjutna positioner i samhället. Är de utlänningar, privatdetektiver, journalister eller annat drägg hänvisas de till mrs Galloway, hans sekreterare som vägrar hjälpa dem.

Professorer, byrådirektörer, officerare och andra uppsatta personer kan efter ett par dagars dröjsmål få träffa direktören. De leds in till hans ålderdomligt inredda kontor på andra våningen i Nya fängelsebyggnaden. Direktören är klädd i svart kostym och kortväxt med stor ölmage och glesnande, gråsvart hår.

Han bjuder rollpersonerna på cigariller och lyssnar artigt medan de förklarar vad de är ute efter. När han inser att de vill träffa Mary Langsbury blir han orolig. Hon är sedan några dagar försvunnen från sin avdelning. Man har letat överallt efter henne. Eftersom hon inte har några anhöriga har det inte bekymrat honom särskilt. Rollpersonernas uppdykande gör honom irriterad.

Han säger att rollpersonerna tyvärr inte kan tillåtas träffa någon om de inte är registrerade som anhöriga och känner till patientens fulla namn. Det enda som kan få honom att ändra sig är något slags påtryckningar från mycket hög ort, som kriminalvårdsstyrelsen eller justitieministern. Då medger han motvilligt att patienten just har rymt, men att hon snart ska vara tillbaka.

Om rollpersonerna frågar om de avstängda delar-

na av fängelset slingrar sig direktören och försöker byta samtalsämne. Han vill helt uppenbart inte kännas vid dem.

Ett annat sätt att få reda på vad som har hänt är att muta receptionisten eller någon av vakterna eller vårdarna. För 50 pund eller mer berättar vem som helst på sjukhuset villigt att Mary Langsbury har försvunnit och att man har en efterlysning ute efter henne. Då kan de också få veta att hon var gravid. De kan inte på några villkor få sjukhuspersonalen att följa med dem in i de avstängda delarna för att leta efter Mary. De hävdar att hon inte kan vara där, att de har annat för sig eller att rollpersonerna bara är ute efter att bråka. De hittar på de mest absurda ursäkter för att slippa.

Marys gömställe Genom att följa vägen de går i drömmen kan rollpersonerna utan problem hitta de gamla kontoren på övervåningen i tukthuset, där Mary gömmer sig. Enklast är att ta sig dit på dagtid, när de kan gå in genom grindarna utan att väcka uppmärksamhet. Parken är så vildvuxen att man utan problem kan ta sig till Gamla tukthusets portar. De är inte larmade. Varken tukthuset eller östra flygeln har några moderna larm. Dörrarna är låsta med igenrostade lås från 1800-talet. En välriktad spark räcker för att få upp dem.

På golvet i de avstängda delarna ligger dammet tjockt. Ingenting har rörts på hundra år. Allt trä har ruttnat sönder och dörrarna hänger på trekvart. Marys fötter har rört upp dammet och lämnat tydliga spår i trappan upp till direktörens kontor.

Mary sitter på golvet i det inre arbetsrummet och lägger ut korten framför sig i ständigt nya konstallationer. Hon är blek och febrig av nattkylan och av att inte ha ätit på flera dagar. När rollpersonerna kommer in lyser hon upp.

— Den sa att ni skulle komma. Den känner er. Nu vill den vara hos er, säger hon medan hon samlar ihop korten och lägger dem i handen på en av rollpersonerna.

— Kan ni hjälpa mig ut härifrån? Det är kallt och jag har inte ätit på flera dagar. Om jag går tillbaka in tar de säkert ut barnet och dödar det. Då kommer något hemskt att hända. Det får de inte göra. Ni låter dem inte göra det, va?

Rollpersonerna kan med lite tålamod få ur henne att hon är med barn efter att ha träffat en ängel, och att hon kallade på ängeln genom korten. Hon vet att barnet är viktigt. Det har korten berättat. Hon vet också att barnet inte har någon själ.

— Det ska få en ny själ. Ingen gammal och använd. Det var därför jag bad er komma, så att ni kan hjälpa mig. Jag har lite svårt att klara saker där ute. Det är så mycket röster. Jag kan inte hålla ordning på saker, säger hon.

Hon förklarar att korten har sagt åt henne att söka upp de visa människorna på Isle of Dogs. De vet varifrån själarna kommer.

— Men jag sa åt den att jag inte kan hitta saker där ute. Det går bara inte. Jag tror den blev arg. Så sa den att jag skulle be er komma, säger hon.

— Vi måste gå innan djävulen kommer hit. Han är på väg, fortsätter hon.

Hon har ingen klar uppfattning om att gudinnan har meddelat sig med henne genom Tarotikan, utan tror att det är korten direkt som har talat med henne. Hon försöker förtvivlat övertyga rollpersonerna om att de ska hjälpa henne ut från sjukhuset, så att inte hennes barn kommer till skada.

Direktörens kontor Rollpersonerna kan passa på och se sig omkring i de avstängda delarna av sjukhuset. Till största delen ser det ut precis som hundra år tidigare, men mer förfallet. De kan hitta några intressanta saker på direktörens kontor, som har klarat sig bättre undan vätan än resten av byggnaden.

På skrivbordet finns ett gulnat och något vattenskadat fotografi av alla anställda på Sandburn 1892. Fotot är daterat för hand i ena hörnet. Om rollpersonerna tittar noga kan de se fyra personer som är misstänkt lika dem själva. De har en känsla av déjà-vu inför Seymor och de andra på bilden.

I en skrivbordslåda ligger en bunt brev ombundna med ett snöre. Det är brev från Seymors vän Rupert

Faraday, en magiker som följde direktörens sökande efter kortleken, men backade ur när han började närma sig Inferno. I breven varnar Faraday för att Tarotikan kan förvrida Seymor, om han tvingas skapa ett helvete runt sig för att frambesvärja den.

På bordet finns också en bild på Seymor och Faraday, tagen någonstans i Skottland på en hed och signerad med bådas namn. Det är något bekant med Faraday som de inte kan placera. (Han lever fortfarande som nosferatu i London. De har sett honom på tidningsbilder.)

Gudinnan I källaren under tukthuset är de glömdas gudinna fortfarande fjättrad. Ingen har varit inne i hennes cell på hundra år. Om rollpersonerna utnyttjar minnesbilderna (eller visionerna, som de uppfattar dem) från sina tidigare liv kan de söka upp henne.

Källaren under tukthuset ligger fortfarande mycket nära Inferno. Det är kallare här än i resten av byggnaden. Stenväggarna hålls samman av groteskt smidda järnkrampor. Fukten dryper längs väggarna och längst ned är stenen isig. Det är svårt att lysa upp det kompakta mörkret.

Innan Seymor har kommit lös (upp till ett dygn efter att rollpersonerna har träffat Mary) är dörren in till gudinnans fängelse låst. Nyckeln ligger i en låda i skrivbordet på direktörens gamla kontor. Efter Seymors ankomst har han själv nyckeln.

Rollpersonerna kan dyrka upp dörren med ett lyckat Inbrottsteknik. De kommer in i ett kompakt mörker som inte kan lysas upp. Mitt i rummet är gudinnan fjättrad.

Hon anklagar dem förbittrat för att ha fjättrat henne och säger att de måste hjälpa henne att komma loss. Snart kommer Seymor tillbaka, förklarar hon. De kan inte befria henne med fysiska medel.

— Förr eller senare hämtar han er till sig. De söker alltid upp sina gamla offer. Det är bråttom. Jag sov för länge. Nu måste någonting göras, säger hon.

Hon har beslutat sig för att oskadliggöra korten och samtidigt själv bli fri. Hon förklarar för dem att det krävs en nyfödd människosjäl, ett magiskt barn, som kan skapa ett 78:e kort som symboliserar människan.

— Ett magiskt barn kan skapa det sista kortet och ta kontroll över kortleken. Då skulle jag bli fri härifrån, säger hon.

Hon vet inte hur en själ skapas, men de visa dårarna har nyckeln till skapelsen. De kan förklara hur det går till. Hon har försökt få Mary att uppsöka dem, men hon vägrar att gå utanför sjukhusmurarna ensam. Hon vet att de finns på Isle of Dogs, det har korten talat om för henne.

— Ni har en skuld att betala tillbaka. Se till att barnet föds så är ni lösta från den och era själar har inga band till korten eller mig längre.

Om rollpersonerna söker upp gudinnan efter Seymors ankomst är hon än mer angelägen att de måste göra något. Hon förklarar att Seymor kommer att försöka döda barnet, eller försöka kontrollera det genom att skapa en själ i Inferno åt det eller på annat sätt ta kontrollen över det.

Gudinnan kan ge rollpersonerna råd och information genom hela äventyret om de lyckas komma i kontakt med henne. Seymor har inga vakter i den nedre källaren i Sandburn. Han vill inte avslöja för någon att han håller en fånge där.

Om rollpersonerna vägrar använda 'minnesbilderna' från prologen kan du låta gudinnan kalla dem till sig genom tiggare och uteliggare på stan som säger åt dem att söka sig till sjukhusets källare.

Seymors ankomst Ett dygn efter det att rollpersonerna träffar Mary Langsbury och får korten stiger Anthony Seymor ut i vår verklighet efter en evighet av plågor i Inferno. Hans plågor har varit eviga, men den tid han tvingades vara borta från människornas värld var begränsad till hundra år. En evighet i Inferno har förvandlat honom till en plågoande, en svart liktor, men han är fortfarande ute efter makten över Tarotikan och alla människor som den kan binda.

Seymor kliver ut i vår verklighet där han försvann, i de gamla delarna av Sandburn. Han går upp på sitt gamla kontor, konstaterar att korten är borta och

fortsätter ned till gudinnans fängelse i källaren. Med sina nyvunna kunskaper om smärta och skräck kan han få ur henne allt han vill veta. Han får reda på att rollpersonerna har kortleken, att Mary bär på embryot till ett magiskt barn och att gudinnan planerar att befria sig själv med hjälp av det magiska barnet som ska skapa ett 78:e kort.

Seymor inser att han kan utnyttja situtionen till sin egen fördel. Först tänker han förstöra barnet för att undanröja hotet mot Tarotikan, men sen inser han att det magiska barnet skulle göra korten ännu mäktigare. Den som kan kontrollera det magiska barnet kan kontrollera kortleken, och därigenom påverka hela den mänskliga illusionen. Seymor beslutar sig för att söka upp Mary.

Men först ska han ta kontrollen över Sandburn. När direktör Lockley kommer till sitt kontor på morgonen väntar Seymor på honom. Han besätter direktörens kropp och tar hans själ med sig till Inferno. Ytterligare några dagar kommer han att hålla fast vid Lockleys kropp, men gradvis förvrids den och formas efter Seymors infernaliska form. De anställda märker att han förändras, men reagerar inte på det.

Han ger order om att den gamla direktörsbostaden ska utrymmas så att han kan flytta in. Långsamt återskapar han det gamla Sandburn runt sig.

Marys död Seymor planerar först att döda det magiska barnet som Mary bär på. Han vill inte riskera att Tarotikan blir okontrollerbar. Men när han tänker igenom saken kommer han fram till att han hellre vill ha kontrollen över barnet. Han bestämmer sig för att ta hand om fostret och själv skapa ett magiskt barn i Inferno.

Oavsett var Mary befinner sig hittar han henne efter det att han återvänt till Sandburn. Har rollpersonerna vägrat att ta henne med sig så att hon är kvar på sjukhuset, hittar han henne redan samma natt.

Enda möjligheten att han kan missa henne är om hon befinner sig på en magiskt starkt laddad plats som han har svårt att besöka, till exempel en katedral.

När Seymor har hittat Mary skär han ut fostret ur hennes livmoder och lägger det i en glasbehållare där det inte kan komma till skada. Han lämnar Mary att förblöda på golvet. Hon kommer att dö, vad som än händer. Rollpersonerna kan inte rädda henne. Rollpersonerna kan naturligtvis försöka hindra honom, men han tänker inte låta sig stoppas. Är de oerhört förslagna kan de hindra honom en tid, men förr eller senare lyckas han. Seymor tar med sig fostret ned i dödsriket och lämnar det där i tryggt förvar.

Ett illavarslande löfte Om rollpersonerna är tillsammans med Mary när Seymor hämtar det magiska fostret, passar han på att ta ifrån dem korten också. Är de någon annanstans väntar han ytterligare en natt innan han uppsöker dem för att hämta kortleken. Liksom med fostret kan de försöka hindra honom, men förr eller senare lyckas han ta ifrån dem korten. Har de gömt dem någonstans, så tvingar han ur dem var de finns.

Seymor känner omedelbart igen sina gamla underlydande när han ser rollpersonerna. Hans första impuls är att döda dem och straffa dem för att de svek honom, men han inser att de bara skulle återfödas igen. De har avtjänat sin tid i helvetet. Han nöjer sig med att tvinga ur dem allt de vet om korten, barnet och gudinnan.

— Ni har gjort bra ifrån er. Jag kan kanske förlåta er för ert tidigare svek. Men nu tar jag över. När barnet är fött blir det stora förändringar. Ni kommer att bli förvånade. Kanske kan ni få tillbaka era platser som mina vaktchefer. Men då måste ni sköta er. Hör av er om ni hör något som jag kan ha nytta av, säger han.

Seymors planer Anthony Seymor har kommit tillbaka för att återta sin plats på Sandburn och helst utvidga sin makt så långt som möjligt. När han inser att han kan göra ett magiskt barn och förvrida det till sina egna syften börjar han smida storstilade planer.

Han tar barnet med sig tillbaka till Sandburn. Men han vill inte lämna det där. Han tar det med sig

ned i dödsriket, där ingen kan komma åt det. En ung patient får hjälpa honom att bära ned fostret i dödsriket. Själv kan han inte föra ned en själ i helvetet utan att den stannar där.

Först försöker han inplantera det i en infernovarelse för att den ska föda det i helvetet, men varelsen dör. Seymor vet inte att barnets föräldrar är de enda två som genom skapelseritualen är knutna till fostret och kan föda det. När han inte kan få det att födas låter han det ligga kvar i glasbehållaren.

När han har gömt barnet börjar han undersöka hur man skapar och förvrider en odödlig själ. Först försöker han tvinga ur dårarna hemligheten, men han kan inte få ur dem något vettigt. Istället låter han långsamt Inferno påverka barnet och hoppas att det ska växa fram en mörk själ som han kan kontrollera.

Han börjar undersöka hur han kan få barnet att födas, nu när Mary är död. Efter en tids efterforskningar kommer han fram till att barnets far också bär potentialen att utveckla fostret inom sig. Han bestämmer sig för att locka till sig den passionsfurste, Chris Walden, som är far till barnet och föra ned honom i Inferno för att inplantera barnet i honom. Men Walden anar att han är i fara och håller sig undan.

Terror på Sandburn Seymor inför ett skräckvälde på Sandburn. Han öppnar de avstängda avdelningarna och tar in fler patienter. Hundraåriga behandlingsmetoder blandas med elchocker och tortyr. Personalen binds till direktören, som fångvaktarna bands vid honom hundra år tidigare. Seymor förbättrar kontakterna med överordnade och ser till att han har fria händer.

Seymors tio nya vakter dyker upp två dagar efter övertagandet. Nattetid finns det två vakter i larmcentralen och två patrullerar området. På dagarna sitter en i vaktkuren vid grinden och en i larmcentralen. De kontrollerar legitimationshandlingar (har rollpersonerna inga sådana, vilket är mycket vanligt i Storbritannien, kommer de inte in. Körkort eller liknande kan tänkas duga) och frågar efter besökares ärende också på dagen. En vecka efter Seymors ankomst installeras elektroniska larm också på de tidigare tomma avdelningarna.

Om rollpersonerna väntar utanför grindarna kan de prata med anställda på sjukhuset när de går till eller från arbetet. Vårdarna är förvirrade och skrämda. De börjar förstå att något har hänt med Lockley, men de vet inte vad. De är bekymrade över de nygamla metoderna som har införts, men få vågar protestera öppet. En vårdare som öppet protesterade hittades död för en dag sedan, förmodligen drabbad av en hjärtattack. Alla är rädda. Några har sagt upp sig, men det är svårt att få andra jobb så de flesta drar sig för att göra det. Anmälningar till kriminalvårdsstyrelsen har inte gett någon effekt.

En ung kvinna som arbetar på sjukhuset kommer fram till rollpersonerna om hon ser att de väntar utanför murarna. Hon frågar om de kände Mary Langsbury.

— Jag har en pojke på avdelning sju, Timothy. Han har frågat efter Marys vänner. Han tror ni ska komma och rädda honom. Han har blivit så rädd på sistone. Han sa åt mig att om jag såg er skulle jag hälsa att barnet är i dödsriket, vad han nu menade med det. Är ni släktingar till honom, kanske? Är ni här för att besöka honom?

Hon vet ingenting annars och vill inte prata alltför länge med rollpersonerna. Om de står länge utanför murarna kommer vakterna och jagar bort dem.

Timothy Timothy Garland är tolv år. Han skrevs in på Sandburn för sex månader sedan efter ett nervöst sammanbrott. Hans föräldrar är alkoholister och bor i Islington. Han har bott på gatan till och från de senaste två åren, men är inte i egentlig mening psykiskt sjuk.

Det var därför Seymor valde att ta Timothy med sig när han förde ned det magiska fostret i dödsriket och gömde det där. Liktorn kunde inte själv ta med sig fostret. De själar han för till dödsriket stannar där. Därför måste han ta med sig någon dödlig som kunde bära barnet.

Timothy var sansad nog för att vara pålitlig. Dessutom räknade liktorn med att besöket i helvetet skulle vara tillräckligt för att bryta sönder pojkens mentala hälsa. Han hade rätt. Timothy har inte kunnat tala sammanhängande efter händelsen.

Seymor berättade för honom hur han skar ut fostret ur Mary Langsbury sedan hon hade fått hjälp att fly. Han varnade pojken för att något liknande skulle hända honom om han försökte fly. Sedan dess har Timothy både hoppats och fruktat att rollpersonerna ska dyka upp för att rädda honom.

Om de tar sig in på sjukhuset får han reda på det och söker upp dem. Han viskar att han vet saker om Mary och hennes barn som han kan berätta om rollpersonerna hjälper honom ut.

— Men då måste ni gömma mig så han inte skär upp mig, säger han.

Bryr de sig inte om att undersöka sjukhuset ytterligare rymmer han på egen hand och söker upp dem, förutsatt att de inte helt har gått under jorden.

Timothy är chockad och stammar våldsamt efter händelserna i dödsriket. Han kan bara berätta en liten sak i taget och är tvungen att ta sats mellan varje sak han säger.

— Han hade det i en glasburk, en sån uppfinnarna har på filmer. Och det levde. Jag var tvungen att hålla i den. Det var äckligt först. Fast sen, när vi kom dit till andra sidan var det bra att den var med. Det var värre att gå ensam tillbaka, säger han.

De kan gradvis få ur honom hur Seymor hämtade Timothy till sitt tjänsterum och gav honom fostret. Rummet gled ned som en hiss i helvetet. Det blev kallare och kallare tills det var is på väggarna runt dem. Väggarna blev galler och bakom dem fanns människor som dog och torterades och sträckte sig mot dem genom gallret. Seymor förlorade en del av sin mänskliga skepnad.

När hissen stannade var det mörkt och iskallt. Det enda som var varmt var fostret i glasbehållaren. Seymor fäste en kedja om halsen på Timothy och drog honom efter sig vad som tycktes vara en evighet, genom snö och lera, över ben och ruttnande kött. Överallt hördes skrik och vädjanden, blodiga händer rörde vid honom och slet i hans kläder.

Till sist kom de fram till en svart krypta där mumifierade åldringar klädda i trasor satt upptryckta mot väggarna. Timothy tyckte sig känna igen en av trasvarelserna. Det var hans morfar, som dog för några månader sedan. Han försökte springa fram till honom, men Seymor hindrade honom. Han lyfte på locket till en sarkofag och sa åt pojken att ställa ned fostret. Sedan lade han tillbaka locket och ledde Timothy genom mörkret till hissen och upp till kontoret. När de kom upp såg Seymor åter ut som en prydlig direktör Lockley. Timothys kläder var trasor, hans fötter täckta av frost och hela kroppen full av skråmor och levrat blod. Seymor gav honom en örfil och sa åt honom att tvätta sig.

— Jag tror jag vet var det var någonstans. De där döda. Det såg ut som såna som bor under Waterloo Bridge. Jag tyckte en av dem såg ut som min morfar. Han dog förra året. Han bodde under bron. Jag vet inte varför han dog. Jag försökte prata med honom, men det gick inte, säger han.

Seymor slår tillbaka Om de öppet beger sig till sjukhuset förs de raka vägen upp till direktörens kontor. Han ikläder sig sin sanna skepnad inför dem och varnar dem för att försöka hindra honom.

— Jag sa åt er att inte gå i vägen för mig. Nu kan ni välja mellan två saker. Antingen blir ni frivilligt anställda här och ställer er under mig. Eller så utfärdar jag tvångsvårdsintyg på er så att ni blir mina patienter. Det vill ni väl ändå inte. Eller hur? säger han.

Också om de inte besöker sjukhuset öppet, men ändå snokar så att det kommer till Seymors kännedom, ställer han dem inför ett sådant ultimatum. Vägrar de att börja arbeta för honom så utfärdar han tre dagar senare ett tvångsvårdsintyg. Polisen kommer hem till rollpersonerna för att föra dem till Sandburn för sluten psykiatrisk vård. De bedöms vara en fara för sina egna och andras liv.

Skulle de råka så illa ut att de hamnar i händerna på Seymor, får du spela upp flykten från sjukhuset. De kan utan större problem rymma. I och med att de inte frivilligt har överlämnat sig till Seymor kan han inte få total makt över dem. Han undviker i det längsta att döda dem. De kan naturligtvis försöka döda honom. Om de dödar Lockleys kropp besätter Seymor någon annan och är tillbaka inom 24 timmar. Seymor har alltid Tarotikan på sig. De måste döda honom för att komma åt den. Om rollpersonerna tar kortleken förlorar Seymor kontrollen över Sandburn. Han struntar i mentalsjukhuset och använder istället all sin kraft för att jaga rätt på rollpersonerna och ta ifrån dem korten.

Genom hela äventyret kommer Seymors tjänare att jaga efter rollpersonerna. Jakten intensifieras sedan de har stulit det magiska barnet ur Inferno i kapitel tre. Han skickar ut vakterna som han har hyrt till Sandburn och hyr särskilda torpeder för att jaga rätt på rollpersonerna. Använd Seymors tjänare för att hela tiden påminna rollpersonerna om att de är i fara, så att de inte slår sig till ro. Längre fram i handlingen blir trycket på dem allt hårdare, tills de praktiskt taget är belägrade.

Gudinnans tjänare Under resten av äventyret håller de glömdas gudinna kontakt med rollpersonerna genom sina tjänare, tiggare, bagladies och andra utslagna. De kommer fram till rollpersonerna på stan, drar i dem och mumlar meddelanden från gudinnan till dem. Gudinnan märker att Seymor börjar ta kontroll över de delar av London, framför allt de utstöttas världar, som korten redan har influerat. Du kan använda hennes tjänare för att ge rollpersonerna information om de hamnar helt på fel spår.

Du kan också lägga in bekanta och släktingar till rollpersonerna bland dårarna, uteliggarna och knarkarna i de olika avsnitten. Det är ett enkelt sätt att göra dem personligen delaktiga i de öden de stöter på.

Rupert Faraday Fem dagar efter Seymors återkomst, när Sandburn börjar förvridas och närma sig Inferno igen, reagerar Seymors gamla vän Rupert Faraday. Han har levt som nosferatu i London de senaste hundra åren och tillhör "the idle rich" som då och då figurerar i skvallerspalterna. Dessutom har han utvecklats till en kompetent passionsmagiker.

Han kommer av en slump underfund med att Seymor är tillbaka, när han av en bekant på justitieministeriet får höra att personalen på Sandburn har skickat in obegripliga anmälningar mot direktören.

Men han har alltid skött sig prickfritt. Det är nog bara mindre personalproblem. Det får de ordna med facket, säger vännen.

Faraday beger sig till Sandburn för att prata med Seymor. Han blir rädd när han inser att vännen har förvandlats till en infernovarelse och drar sig tillbaka utan att konfrontera honom.

Istället skriver han en lång artikel till Times debattsida som till synes handlar om missförhållanden i mentalvården i allmänhet, men till största delen är en kritik av Sandburn. Han avslutar den med att kräva en offentlig undersökning av förhållandena på sjukhuset.

Seymor blir rasande, ringer upp honom och hotar honom till livet om han inte tar tillbaka vad han har skrivit. Faraday påpekar att det skulle se mycket illa ut om han dog just nu. Seymor slänger på luren.

Rollpersonerna ser debattartikeln i Times. Om de sökte igenom Seymors kontor och hittade Faradays brev blir de antagligen ännu mer intresserade. De kan slå upp Faradays adress i telefonkatalogen. Han bor i ett fashionabelt hus på Mount Street i Mayfair. Om de ringer eller går dit på dagen får de tala med Faradays butler, som ber dem komma tillbaka vid niotiden på kvällen.

De visas in i en ålderdomligt möblerad salong där en muskulös, blek man i 35-årsåldern väntar på dem. Han är klädd i svart kostym och rökrock och har svarta handskar på händerna. De känner igen honom från bilden på Seymors skrivbord. Faraday presenterar sig och skakar hand med dem. Han ser orolig ut och frågar vad de vill, och vad de vet om Sandburn och Seymor.

När han får klart för sig hur inblandade de är, berättar han att han är en gammal vän till Seymor. De

var båda med i den ockulta sammanslutningen The Golden Dawn från grundandet 1877. Det var där de första gången stötte på berättelserna om Tarotikan, ett föremål som avbildar maktens strukturer och kan användas för att kontrollera dem.

— Vi sökte tillsammans efter den först, men sen kom Anthony underfund med att han var tvungen att skapa ett helvete runt sig för att komma åt den. Då drog jag mig ur. Jag har skapat mig min egen odödlighet, säger Rupert.

Han är orolig över vad som pågår på Sandburn. Om rollpersonerna berättar för honom om det magiska barnet och det 78:e kortet blir han ännu mer nervös.

— En nyfödd själ. Ingen har någonsin hört talas om något sånt. Och jag har ändå sysslat länge med skapelsens mysterier. Gud vet vad han kan göra om han lyckas binda en sådan varelse till sig. Faraday vet inte hur man skapar ett magiskt barn, bara att det troligen måste ske nära källan för all skapelse, Achlys. Den befinner sig bortom både tid och rum.

— Jag vet inte hur man kan ta sig dit. Dårarna som ni pratade om kanske vet. De är tålamodsprövande läromästare, men de vet mycket om det som finns bortom. Glöm inte att måla ett tredje öga i pannan när ni går för att möta dem. Då släpper de in er, säger han.

När själen är skapad måste den bindas vid barnet. Faraday säger att han tror att det magiska barnet måste vara med när själen skapas. Det är ur barnet själen ska formas.

— Om det formas ur Achlys måste ni ha med er barnet. Troligen måste det födas under särskilda omständigheter också. Jag kanske har någon litteratur som berör saken. Kanske kan jag diskutera med någon som vet mer om sådant här. Kan ni inte försöka få lite mer ur den där gudinnan som Anthony har fängslat om hur det egentligen går till?

Faraday kan inte hjälpa dem om de säger att Seymor har gömt barnet i helvetet.

— Jag är ingen dödsmagiker, men det finns många vägar ned i dödsriket, så mycket vet jag. Varje plats har sina egna portar in i döden. Pojken har ju varit där. Fråga honom. Faraday lovar att titta närmare på vad som händer på Sandburn och kontakta dem om han kommer på något.

Faraday kan vara rollpersonerna till stor hjälp genom sina kontakter bland makthavare. Han kan få fram rekommendationsbrev, se till att Seymors tvångsvårdsintyg mot rollpersonerna upphävs, få loss dem från polisen och skaffa fram hemligstämplade uppgifter. Men det är ingenting han föreslår frivilligt, eller ens tänker på. Om rollpersonerna inser att vem som helst inte kan få in en debattartikel i Times med en dags varsel kanske de kommer på att be honom om hjälp. Han hjälper dem gärna om de ber honom.

Spelledarpersoner

Mary Langsbury Mary Langsbury har varit schizofren sedan barndomen. Hon föddes av fattiga föräldrar i Brixton och hamnade på institution redan som åttaåring, först på barnhem och sedan på Sandburn, där hon har bott i tio år. Hon hör röster och ser fragment av världar bortom illusionerna. Hon har aldrig fått världen att hänga ihop och kan inte orientera sig i verkligheten.

Mary är kort och ganska späd med kortklippt, brunt hår och gröna ögon. Hon är mycket blek och rör sig och talar som ett barn.



PERSONLIGHET: Mary har aldrig fått något grepp om verkligheten. Hon förstår inte hur den hänger ihop. Allting flyter och förändras på obegripliga sätt för henne. Hon glider mellan olika världar utan att kunna kontrollera vad som händer. Kortleken har gett henne en fast punkt i tillvaron, men samtidigt är hon rädd för den. Hon ger gärna bort den, men vill samtidigt inte släppa den helt.

ROLLSPELSTIPS: Tala och rör dig som ett barn. Var osäker. Glid bort och spela frånvarande långa tidsperioder. Tala osammanhängande ibland och helt klart andra gånger.

RÖR	10	**EGO**	14
STY	7	**KAR**	10
TÅL	11	**UPP**	6
UTS	12	**UTB**	—

ÅLDER: 26 **LÄNGD:** 160 cm
VIKT: 55 kg **SINNEN:** Ser genom illusionerna
FÖRFLYTTNING: 5 m/SR
HANDLINGAR: 2 **INITIATIVBONUS:** —
SKADEBONUS: —
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –40
FÖRDELAR: Magisk intuition
NACKDELAR: Schizofreni
FÄRDIGHETER: inga användbara

Seymor (svart liktor) Anthony Seymor har under årtusenden av plågor i Inferno förvandlats till en blandning mellan nefarit och liktor. När Tarotikan lämnar glömskan och hämtas ut i vår värld söker sig Seymor ut i människornas verklighet för att leta rätt på den. Han har under hela sin tid i helvetet planerat hur han på något sätt skulle kunna ta kontrollen över kortleken igen och använda den för att lägga delar av mänskligheten under sig. När han kommer tillbaka till Sandburn och får höra att korten har börjat skapa ett magiskt barn, ett 78:e kort, bestämmer han sig för att ta kontrollen över det.

Som svart liktor är Seymor är till det yttre ganska lik sitt gamla jag. Han har samma långa och resliga kropp, även om håret är bortslitet och den blodiga hjässan täckt av en hatt. Ansiktet är ärrat, med en stor mustasch som vid en ytlig anblick döljer att läpparna är bortskurna. De gröna ögonen är utstuckna och ögonhålorna täcks av mörka solglasögon. Under den mörka trenchcoaten är hans kropp täckt av öppna sår efter piskrapp och han lämnar ett svagt blodspår efter sig.

När han har tagit direktör Lockleys plats på Sandburn ser han den första veckan (och när rollpersonerna första gången träffar honom) precis ut som Lockley. Men gradvis återtar han sin vanliga form genom att förvrida Lockleys kropp.



PERSONLIGHET: Den kalla och analytiska förmågan har grumlats av den maktlystnad och sadism som han har förvärvat i Inferno. Seymor har blivit oförutsägbar, lynnig och desperat. Han har förlorat all respekt för de gamla hierarkier han bekände sig till som liktor. Han är ute efter hämnd. Hela världen ska få lida för vad som hände honom i helvetet.
ROLLSPELSTIPS: Tala med kylig, nedlåtande röst och bli aldrig upprörd. Sitt rak i ryggen, men ändå avslappnad.

RÖR	36	**EGO**	16
STY	38	**KAR**	10
TÅL	36	**UPP**	15
UTS	3	**UTB**	18

LÄNGD: 175 cm **VIKT:** 70 kg
FÖRFLYTTNING: 18 m/SR
HANDLINGAR: 5 **INITIATIVBONUS:** +24
SKADEBONUS: +9
SKADEKAPACITET:
9 skråmor = 1 lätt sår
8 lätta sår = 1 allvarligt sår
6 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Tar två dödliga sår innan han dör. Återvänder från Inferno inom tre dygn om han dödas
FÖRMÅGOR: Telepati, Förvrida tid och rum som en människa med mental balans –300. Byta skepnad till en varelse med upp till dubbla eller halva hans vikt och storlek. Kontrollera alla med mental balans mellan –50 och –100. Egoslag med högre effekt än Seymors för att motstå kontrollen.
NACKDELAR: Storhetsvansinne, Självisk, Intolerant, Sadist
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 15, Smyga 25, Slåss utan

vapen 20, Dolkar 25, Piskor och kedjor 45, Informationssökning 15, Ockultism 20, Franska 15, Latin 17, Klassisk grekiska 16, Hebreiska 12, Tyska 10, Förhörsteknik 12, Kontaktnät: statsförvaltningen 12, Rida 12, Humaniora 15, Filosofi 12, Naturvetenskap 12, Tortyr 75
ANFALLSSÄTT: Colt Python (skr 1-5, ls 6-9, as 10-14, ds 15+)
UTRUSTNING: Colt Python i axelhölster, grov piska
MAGI: Tidens och rummets skola 15 (Se genom tid och rum 12, Manipulera tid och rum 12, Åkalla tids- och rumsvarelse 12, Binda tids- och rumsvarelse 12), Dödens skola 50 (Alla besvärjelser till 40)

Seymors vakter Under direktör Lockley har inte mentalsjukhuset några vakter. Larmcentralen bevakas av två väktare inhyrda från ett bevakningsföretag. När Seymor kommer tillbaka hyr han omedelbart tio torpeder från den undre världen som ska hålla ordning på Sandburn. De är storväxta och lyder blint order. Han har alltid tre eller fyra vakter med sig när han rör sig utanför sjukhusmurarna.



PERSONLIGHET: Känslokalla och avtrubbade.
ROLLSPELSTIPS: Håll masken.

RÖR	15	**EGO**	10
STY	16	**KAR**	8
TÅL	11	**UPP**	12
UTS	9	**UTB**	7

LÄNGD: 190 cm **VIKT:** 95 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +3 **SKADEBONUS:** +3
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –20
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 15, Automatvapen 15, Smyga 12, Undvika 12, Slåss utan vapen 12, Leta 12
ANFALLSSÄTT: Glock 19 (skr 1-5, ls 6-9, as 10-15, ds 16+)
UTRUSTNING: Glock 19, mobiltelefon, mörka solglasögon
ANTAL: 5

Timothy Timothy har levt ett hårt liv med två alkoholiserade föräldrar. Han har fått mängder av stryk och klarade aldrig skolan särskilt bra. Hans enda fasta punkt i tillvaron var morfar, en uteliggare som höll till bland trasfolket under Waterloo Bridge eller bodde på olika härbärgen. När morfadern dog för ett år sedan bröt Timothy ihop. Han slussades mellan olika ungdomshem innan han slutligen hamnade på Sandburn.

Timothy är lång för sin ålder och väldigt tunn och mager. Han har snaggat ljust hår och bruna ögon. Så länge han är kvar på Sandburn är han klädd i sjukhusets vita kläder.



PERSONLIGHET: Timothy är i grunden stark, men morfaderns död och föräldrarnas likgiltighet (de kom inte ens på begravningen) blev för mycket för honom. Han rymde för femtielfte gången i rad och klarade inte av att hålla näsan över vattnet. Efter nedstigningen i helvetet är han skärrad, men inte mycket mer störd än tidigare. Får han lite lugn och ro så klarar han av det.
ROLLSPELSTIPS: Stamma våldsamt och låt som om det finns en massa saker du borde säga, men inte klarar av att finna ord för. Plocka med fingrarna och rör dig nervöst.

RÖR	12	**EGO**	15
STY	7	**KAR**	12
TÅL	10	**UPP**	12
UTS	12	**UTB**	2

LÄNGD: 160 cm **VIKT:** 55 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** 0
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

MENTAL BALANS: –10

MÖRKA HEMLIGHETER: Utsatt för brott

FÖRDELAR: Empati

NACKDELAR: Fobier (mörker, ensamhet, döden), Ångest

FÄRDIGHETER: Klättra 12, Smyga 12, Undvika 12, Gömma sig 12, Leta 12, Världsvana 8

Rupert Faraday Rupert föddes av välbärgade föräldrar i London 1854. Han läste juridik vid Oxford och hamnade i samma ockult intresserade kretsar som Anthony Seymor. De kom Tarotikans hemlighet på spåren tillsammans, men när Seymor tog tjänst som fängelsedirektör för att skapa rätt förutsättningar för att locka fram artefakten drog sig Faraday ur. Han saknade Seymors makthunger och var snarare ute efter en behaglig och lagom inflytelserik tillvaro.

När Seymor försvann till Sandburn började Faraday umgås med de nosferatu som då började dyka upp i London. Det dröjde bara ett par år så hade han sällat sig till dem. Han har levt ett tillbakadraget liv under hundra år och umgås mest med unga damer och herrar ur societén. Vanessa Clarke, som rollpersonerna möter som Waya hos dårarna, är en gammal vän till honom.

På senare år har han i hemlighet umgåtts med nosferatu och magiker bland karibiska invandrare och lärt sig en hel del passionsmagi. Det är något han inte talar högt om. Det skulle kunna skada hans anseende.

Faraday är medellång muskulös med mörkt, bakåtkammat hår och blek, vaxartad hud. Han bär alltid handskar.



PERSONLIGHET: Som alla nosferatu är Faraday fixerad vid blod och sex. Han kan visa upp en saklig, vetenskapligt lagd sida men när hans vampiriska instinkter väcks dunstar all kylig logik. Om det finns några spensligt byggda, vackra och tillbakadragna unga män eller kvinnor bland rollpersonerna kommer Faraday att intressera sig mer för dem än för Seymors eventuella förehavanden. Hans aristokratiska bakgrund gör dessutom att han bryr sig mycket lite om vad kvinnor eller socialt lägre stående män anser om hans närmanden.

ROLLSPELSTIPS: Var kylig, men spirituellt smårolig. Håll total kontroll över kroppen och le hela tiden småroat.

RÖR	22	**EGO**	16
STY	32	**KAR**	12
TÅL	24	**UPP**	9
UTS	15	**UTB**	23

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 180 kg

SINNEN: Känner en levande kropp på avstånd. Kan avläsa värmestrålning. Ser i mörker. I övrigt som en människa.

FÖRFLYTTNING: 11 m/SR **HANDLINGAR:** 4

INITIATIVBONUS: +10 **SKADEBONUS:** +6

SKADEKAPACITET:

7 skråmor = 1 lätt sår

6 lätta sår = 1 allvarligt sår

4 allvarliga sår = 1 dödligt sår

MENTAL BALANS: –50

FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Huggtänder

BEGRÄNSNINGAR: Blodtörst, Jaktinstinkt, Känslig för solljus

FÖRMÅGOR: Befallande röst, Evigt ung, Okänslig för eld, el och radioaktivitet, Osårbarhet mot skjutvapen och stick- och huggvapen av annat material än trä

FÖRDELAR: Chevaleresk, Magisk intuition

NACKDELAR: Självisk, Intolerant

FÄRDIGHETER: Gevär och armborst 15, Pistol och revolver 15, Smyga 22, Undvika 15, Dolkar 15, Slåss utan vapen 20, Gömma sig 15, Dans 15, Informationssökning 18, Ockultism 18, Latin 15, Klassisk grekiska 12, Tyska 12, Franska 14, Världsvana 15, Förföra 18, Kontaktnät: societén 16, Kontaktnät: nosferatu 16

MAGI: Passionsmagi 25 (Alla besvärjelser med SV under 25 till 20)

HEMORT: Mount Street, London



— GÅ INTE PÅ DE SVARTA RUTORNA, BARA PÅ DE VITA!

WAYA DANSADE IVÄG ÖVER DET SCHACKRUTIGA GOLVET. LÄNGS SALENS VÄGGAR FÖLJDE HUNDRA ÖGON DEM NÄR DE FÖRSIKTIGT KLEV EFTER HENNE PÅ DE DE VITA RUTORNA FRAM TILL TRAPPAN. NÅGRA TRAPPSTEG NED SLOCKNADE LJUSET OCH DE FICK TREVA SIG FRAM. RÖSTER VISKADE UR MÖRKRET:

— VÄNSTER HAND. FÖLJ VÄGGEN MED VÄNSTER HAND. VÄNSTER FOT FÖRST. NI HAR TAPPAT ERA GLASÖGON OCH KOMMER ALDRIG ATT HITTA DEM IGEN. TITTA MED VÄNSTER ÖGA. VÄNSTER ÖGA.

NÄR DE BLUNDADE MED HÖGER ÖGA GAV MÖRKRET VIKA FÖR ETT GLÅMIGT, GRÅAKTIGT LJUS. DE KOM NED I ENA ÄNDEN AV EN LÅNG KORRIDOR. VÄGGAR OCH GOLV VAR GROV BETONG. WAYA VÄNTADE PÅ DEM VID TRAPPANS SLUT.

— VI KAN INTE GÅ LÄNGRE. HÄR TAR STIGEN SLUT. GÅ TILL VÄGGEN OCH VÄNTA TILLS DEN TALAR. DEN GER MINNEN.

INNAN DE HANN FRÅGA HENNE VAD HON MENADE DANSADE HON TILLBAKA UPPFÖR TRAPPAN OCH FÖRSVANN. KORRIDOREN KRÖKTE SIG FLERA GÅNGER FRAM OCH TILLBAKA INNAN DEN SLUTADE I EN SLÄT, GRÅVIT VÄGG. INGA DÖRRAR LEDDE VIDARE NÅGONSTANS. DE SATTE SIG NED VID VÄGGEN OCH VÄNTADE.

DÅRARNAS VÄG

Rollpersonerna har förlorat både korten och det magiska fostret. Mary Langsbury är antagligen död. Seymor hotar att göra dem till sina tjänare. De har två ledtrådar om de vill veta mer om vad som pågår: Isle of Dogs och uteliggarna under Waterloo Bridge. Det spelar ingen roll för handlingen vart de går först. Vi börjar med vad som händer om de söker sig till dårarnas rike i Docklands på Isle of Dogs.

Isle of Dogs Isle of Dogs är en halvö som bildas av en kraftig krök på Themsen. Där låg tidigare Londons varvsindustri med väldiga dockor. På senare år har hela halvön fått namn efter Docklands, ett väldigt byggnadsprojekt med kontorslokaler och affärer. Lågkonjunkturen har gjort att uthyrningen går trögt, så stora delar av de nybyggda komplexen står tomma.

De södra delarna av Docklands gränsar mot äldre bebyggelse med nedslitna radhus. Där finns flera lager- och industrilokaler som har stått tomma sen de byggdes. Där har mentalsjuka och uteliggare slagit sig ned. I en tom industrilokal vid South Section Dock håller dårarna hov.

Om rollpersonerna kommer till Docklands på dagen märker de ingenting. De enda människor man kan se är tjänstemän som arbetar på de enstaka företag som har flyttat ut till området. Inga tecken syns av dårarna och uteliggarna, annat än enstaka burksamlare och fyllon.

På nätterna tar de utslagna över området, men utan att synas öppet. Det är fortfarande öde. Skygga skuggor smyger längs kajerna och skymtar bakom de mörka glasrutorna i husen.

Väktarna Dårarna vaktar noga sitt revir. Den som vet vad han letar efter kan se vaktposterna huka på murarna och infartsvägarna mot de öde delarna av Docklands. Om rollpersonerna kommer dit på kvällen märker de snart att någon följer efter dem.

När de kommer oroande nära industrilokalen där dårarna håller till omringas de av trasklädda gestalter som muttrar obegripliga ramsor, drar dem i kläderna och hindrar dem från att gå vidare. Försöker de tränga sig vidare med våld följer dårarna efter dem och blir fler, tills de är många nog att lyfta upp rollpersonerna och slänga dem i South Sections smutsiga vatten.

För att komma förbi vaktposterna måste rollpersonerna antingen bete sig som dårar, eller övertyga dårarna om att de har ett viktigt ärende. Om de klär sig i trasor och muttrar obegripliga ramsor kan de promenera raka vägen in till dårarnas hov utan att möta några hinder. Målar de ett öga i pannan, som Faraday råder dem, kommer de också förbi.

Att övertyga dårarna om att de har något viktigt ärende kan vara svårare. Om de har kortleken eller Mary Langsbury med sig släpper dårarna förbi dem. De ser att det är något viktigt. Timothy kan också leda dem förbi vaktposterna.

Annars måste de förklara att de vill veta något om ett magiskt barn. Om de lyckas förklara det för de förvirrade, misstrogna vaktposterna släpps de förbi.

Dårarnas hov I en öde industrilokal byggd av Western Development plc och aldrig inredd eller uthyrd håller dårarna hov om nätterna. På dagarna söker de sig ned i de underjordiska delarna av Docklands. Nattetid kommer de upp i de stora salarna där bruntonade glasväggar vetter ut mot South Sections vatten.

Vaktbolagen har tröttnat på att plocka undan alla kartonger och filtar som fyller lokalen. De lämnar dårarna ifred så länge huset är outhyrt. Byggnaden består av tre stora salar med betonggolv och rader av pelare. Möbleringen består av ett virrvarr av kartonger, filtar, tidningar, plåtbitar och plywoodskivor. Det är nästan helt mörkt. Enstaka ljusstumpar och oljelampor skänker ett svagt ljus. Från pelarna hänger halvt avskavda skallar, ben och tygtrasor. Luften är tjock och frän. Nattetid finns upp till femhundra personer i salarna. Om dagarna är de nästan helt tomma.

När dårarna kommer underfund med att rollpersonerna är utomstående omringas de först av misstrogna och nyfikna som fingrar på dem och pratar osammanhängande. Efter en stund kommer en liten pojke, täckt av halvläkta sår och blåmärken och enbart iklädd en smutsig duffel, fram till dem. Han tar en av dem i handen och säger åt dem att komma. Han envisas tills de följer med honom.

Pojken leder dem i komplicerade cirklar, fram och tillbaka genom lokalerna. Här och var rör han vid en ruttnande skalle, tänder eller släcker ett ljus och mumlar något obegripligt. Till sist stannar de framför en utmärglad, hålögd man som sitter på ett berg av

gamla tidningar. Han är naken och täckt av variga ärrtatueringar. Naglarna på händer och fötter har växt ut till svarta klor. Runt honom brinner stinkande vaxljus. Pojken släpper dem och springer snabbt därifrån. De märker att dårarna har samlats i en ring runt dem på några meters avstånd.

Mannen på högen av tidningar tittar upp och vrålar rakt ut mot rollpersonerna. De ser att hans ögon är helt vita. Han är blind.

Ur kretsen av människor slängs pojken med duffeln fram igen. Någon ropar något obegripligt åt honom och han sätter sig oroligt på huk några steg från rollpersonerna.

— Han frågar: Vad vill ni? Vill ni dö och skänka mig ert blod? översätter pojken.

Om rollpersonerna förklarar att de vill veta hur man skapar ett magiskt barn och föder en ny själ, får de svaret:

— Varför skulle vi berätta det för er? Ni är gudarnas föda.

De måste hänvisa till de glömdas gudinna och förklara att Seymor utgör ett uppenbart hot mot alla sinnessjuka, annars får de inget annat svar än att deras blod ska föda underjordens gudar. Hänvisar de till gudinnan och Seymor blir mannen eftertänksam och tystnar i en halvtimme. Människorna står kvar runt dem och pojken sitter blickstilla kvar på golvet. Till sist svarar mannen genom pojken:

— Det är Waya som vet. Waya inte här. Män i svarta kläder har tagit Waya och de blå cirklarna har rubbats. Ge mig Waya. Då ska hon leda er. Nu bort. Annars dö.

Pojken hoppar upp på fötter och drar dem i kläderna för att få bort dem från mannen. Cirkeln av människor upplöses runt dem. Pojken förklarar för dem att polisen har tagit folk och kört bort i sina bilar. De har tagit Waya, den som kan tala med gudarna. Fursten är upprörd. Vet inte varför Waya är borta. Inget kan hålla Waya inne. Hon kan gå genom väggar, genom luften till månen. Konstigt. Fursten är arg. Han vill ha tillbaka Waya och de andra. Ni tar tillbaka dem.

Han förklarar att det är Waya rollpersonerna vill träffa om de ska lära sig magiska saker. Han vet inte mer än så.

De fångna dårarna Polisen är irriterad över ansamlingen av mentalpatienter i de tomma husen på Isle of Dogs. De gör då och då räder för att plocka upp några dårar. När Seymor deklarerar att han har plats för ytterligare ett hundratal patienter på Sandburn intensifieras verksamheten. Under veckan efter hans ankomst plockar polisen sammanlagt upp ett femtiotal personer på och omkring Isle of Dogs.

En utredning måste göras innan de kan överlämnas till mentalvården, men det finns inte plats för dem i häktet. De körs till en utrymd skola i Richmond där man tidigare har hållit flyktingar fängslade i väntan på avvisning.

Rollpersoner med någon kontakt inom polisen kan lätt ta reda på vad som pågår. Alla Londonpoliser vet att det pågår en 'upprensning' i Docklands och att dårarna körs till en uppsamlingsplats i Richmond.

Har de inga poliskontakter får de söka andra vägar för att ta reda på vad som har hänt. En enkel metod är att vänta till frampå småtimmarna i Docklands. Då dyker två polispiketer upp och ett halvdussin poliser börjar söka efter dårar i området. De vågar inte ge sig in i dårarnas hov, av rädsla att slitas i stycken. Polisledningen har inte tagit rapporterna om hundratals galningar i Docklands på allvar, så inga antiterrorisstyrkor har satts in i anfall mot dårarna, som de lokala poliserna har föreslagit. Rollpersonerna kan följa efter polisbilarna till skolan i Richmond där fångarna släpps av. Har de otur hamnar de själva i vägen för poliserna och körs till Richmond.

Rollpersonerna kan också låtsas vara anhöriga till försvunna mentalpatienter och höra sig för med polisen vart deras släktingar kan ha tagit vägen. Med lite övertalningsförmåga och 100 pund i mutor får de adressen i Richmond. Mutor kan annars vara riskabelt. Många Londonpoliser låter sig inte mutas och rollpersonerna kan råka illa ut.

Eddings Primary School Eddings är en liten låg- och mellanstadieskola som lades ned i mitten av 70-talet och sedan dess omväxlande har använts till lite av varje och stått tom. Under 80-talet användes den för internering av flyktingar som skulle avvisas. Då installerades larmsystem och säkerheten förbättrades med fönsterlås och säkerhetslås på dörrarna.

Det senaste halvåret har Eddings använts som uppsamlingsplats för gripna när häktena inte räcker till. Fyllon, uteliggare och mentalpatienter har förts dit och slussats vidare till någon institution eller släppts ut igen. Några utdragna utredningsfall har tillbringat flera månader på Eddings. För tillfället finns 30 dårar och ett 10-tal uteliggare internerade på skolan. De hålls inlåsta på övervåningen, som är lättare att övervaka. Fyra vakter håller ordningen. Säkerheten är inte särskilt omfattande. En av dårarna är Waya, en vansinnesmagiker från dårarnas hov i Docklands. Hon är inte själv helt på det klara över varför hon har låtit sig gripas av polisen. Kanske ska hon försöka ta sig in på Sandburn och göra något. Kanske finns det någon annan anledning till att hon är i Richmond. Själv tycker hon att hon har följt den blå lukten och hamnat där hon är nu.

Om rollpersonerna har goda kontakter inom polisen kan de ordna så att de blir insläppta på skolan och får tala med de intagna. Saknar de sådana kontakter måste de smyga sig in. Det är inte särskilt svårt. Fönster och dörrar är visserligen larmade, men ett lyckat Elektronik eller Inbrottsteknik oskadliggör larmet. Det är vanligt med falsklarm, så det tar några minuter innan vakterna bryr sig om att kontrollera också om larmet går.

Fönstren är låsta från insidan. De kan brytas upp med en kofot eller liknande. Dörrarna är låsta med sjutillhållarlås. Det krävs ett STY-slag med 10 eller högre i effekt för att bryta upp dem. Brandtrappor går upp till korridoren på andra våningen. Alla dörrar på övervåningen är låsta, men inte larmade.

1. HALL. Den gamla entréhallen med toaletter, förråd och en trappa upp. Det är slitet och fuktskadat. Trasiga lysrör blinkar i taket.

2-4. SKOLSAL. En tom lärosal med bänkar och tavla kvar.

5. MATSAL. Här ska vakter och intagna äta tre mål mat om dagen. Maten hämtas från ett centralkök. Vakterna har på sistone tyckt att det är så besvärligt att få ned dårarna till matsalen att de serverar maten uppe i skolsalarna. Bord och låga stolar står kvar från skoltiden. En disk vetter in mot köket.

6. KÖK. Ett gammalt kök som inte har använts sedan 70-talet. Grytor och spisar står kvar.

7. HALL. Lika kal och fuktskadad som på nedervåningen.

8. SKOLSAL. Bänkarna har rivits ut och ersatts av 10 enkla tältsängar. Här finns tio uteliggare som väntar på besked om vad som ska hända med dem.

9. SKOLSAL. Bänkarna är ersatta av 10 tältsängar med galonöverdrag. Det lukar urin, avföring och ruttet. Tecken är målade med blod och krita på väggen. På ett ställe är linoleummattan uppriven. Matrester och sönderslaget porslin ligger på golvet. Här finns åtta dårar. Några traskar oroligt omkring. En snyftar högljutt och flera sitter apatiska. I ett hörn sitter en kvinna och stirrar maniskt på sprickorna i väggen. Det är Waya.

10-11. SKOLSAL. Skolsalar med sängar där mentalpatienter har inhysts. Det ser ut som i 9, frånsett att Waya saknas.

12. LÄRARRUM/VAKTRUM. De fyra vakterna sitter i rummet och tittar på TV, läser eller spelar schack. En gång i timmen går de en runda och ser att inget har hänt. De har slutat öppna dörrarna till skolsalarna när de går sina rundor. De räknar med att allt är lugnt.

13-14. KONTOR. Dammiga kontor som inte har använts sedan mitten av 80-talet. Här finns skrivbord och dokumentskåp. Alla papper är borta.

Waya Waya är en vansinnesmagiker som har gått dårarnas väg för att lära sig bryta illusionen. Hon har följt med de dårar som har gripits av polisen, utan att själv riktigt veta varför. Nu studerar hon sprickor i färgen på väggen för att få någon ledning till vad hon ska göra.

Några av de andra dårarna på Eddings är tillräck-

ligt närvarande för att kunna peka ut Waya för rollpersonerna. När hon får se dem blir hon först rädd och misstrogen, sedan lyser hon upp.

— Ni är de blå männen. Vi har väntat på er. Väggen vill inte svara. Ni är den blå stigen, säger hon.

Rollpersonerna har svårt att få ur henne begripliga svar. Det verkar som om hon har lämnat dårarna och följt med polisen för att träffa rollpersonerna. Nu förväntar hon sig att de ska göra någonting.

Om de börjar prata om det magiska barnet och att skapa en ny själ blir hon tyst och fundersam.

— Achlys, säger hon till slut.

De kan inte få ur henne något mer så länge de är kvar på Eddings.

Dårarnas flykt För att få med sig några dårar från skolan måste de ta hjälp av Waya. Det är omöjligt för dem att utan hjälp lotsa ut trettio våldsamma, skrikande eller katatoniska människor utan att någon märker det. När de förklarar för Waya att de tänker ta med sig dårarna från skolan kan hon lugna ned de andra och få dem att följa med utan att bråka. Hon vill inte lämna kvar de andra. Vill rollpersonerna bara ha henne med sig så vägrar hon att följa med.

Har de oskadliggjort larmen på något fönster är det möjligt att med Wayas hjälp lotsa ut dårarna genom fönstret och nedför brandtrappan. De befinner sig vid Themsen, en kvarts promenad från Richmonds t-banestation.

Om vakterna upptäcker flyktförsöket larmar de polisen, som är på plats efter fem minuter. Vakterna försöker först resonera med dårarna och rollpersonerna och få dem att stanna kvar. Men när dårarna börjar tränga sig fram mot dem och omringa dem flyr de tillbaka in till vaktrummet och stannar där.

Visserligen hinner de ut från huset också om larmet går, men med polisen underrättad kan det bli svårt att ta sig genom hela London med 30 oregerliga dårar. Om polisen kommer säger Waya åt de andra att skingras och ta sig till Isle of Dogs bäst de kan. Själv följer hon med rollpersonerna.

Wayas stig När de kommer tillbaka till Isle of Dogs är misstron mot rollpersonerna betydligt mindre än tidigare. Waya leder dem längs samma slingrande väg fram och tillbaka i lokalerna som den lilla pojken följde för att ta dem till dårarnas furste. När de kommer fram sätter hon sig tyst på golvet och ritar streck med fingret i dammet. Fursten stirrar blint framför sig och skriker ibland rakt ut. Waya släpper då och då en nypa pulver över en oljelampa. Luften fylls av en sötaktig doft. Rollpersonerna blir dåsiga och får svårt att koncentrera sig.

Efter en stund smyger pojken i duffeln fram. Han sätter sig bakom dem och letar efter godis i deras fickor medan han viskar till dem att fursten och Waya pratar om rollpersonerna. Kanske ska de få lära sig storartade konster, som att lära tiden att gå baklänges.

— Vänta, vänta, inte otålig, upprepar han gång på gång.

De vet inte om de har somnat till eller varit vakna, men efter två timmar vänder sig Waya mot dem. Hon gör tecken åt pojken i duffeln att komma fram och ritar med fingret på hans bara bröstkorg. Pojken springer tillbaka till rollpersonerna.

— Ni söker Achlys, ett ställe där stigen börjar. Waya vet inte var det är. Men hon vet en som vet. Han är glömd. Mycket, mycket svår att hitta. Ni måste komma ihåg för att hitta honom. Hon kan hjälpa er komma ihåg honom. Då måste ni följa vår väg. Dårarnas väg, säger pojken.

Waya kommer fram till dem och försöker förklara för dem vad de måste göra.

— Achlys. Stigen börjar där. Barnet... köttet måste vara där stigen börjar. Den får liv. Föds. Förstår ni? säger hon.

Hon fortsätter att traggla med dem tills de begriper att de måste ha ett magiskt barn med sig till stigens början, Achlys. När de har förstått nickar hon gillande och tystnar.

— Kom. Jag visar hur ni minns, säger hon och gör tecken åt dem att resa sig.

Hon plockar fram en blå krita ur fickan och börjar gå baklänges och rita ett streck på golvet där hon går.

Folk går ur vägen för henne och hon rör sig förvånansvärt snabbt.

— Följ. Titta strecket, säger hon.

De märker att de måste hålla ögonen på den blå linjen för att inte tappa bort både Waya och varandra. Om de för ett ögonblick släpper linjen med blicken känns det som om världen förvrids runt dem. De rör sig i allt större koncentriska cirklar och blir yra av att stirra ned i golvet.

Plötsligt försvinner det blå strecket. När de tittar upp står de i en stor sal med välvt tak. Golvet är schackrutigt och väggarna täckta av levande ögon som stirrar mot dem. Gå inte på de svarta rutorna, bara på de vita, ropar Waya och dansar iväg över det schackrutiga golvet mot en trappa.

De ser att de svarta rutorna är avgrunder mellan vita pelare. När de kommer ned i trappan blir det mörkt. De hör röster viska ur mörkret:

— Vänster hand. Följ väggen med vänster hand. Vänster fot först. Ni har tappat era glasögon och kommer aldrig att hitta dem igen. Titta med vänster öga. Vänster öga.

När de blundar med höger öga ger mörkret vika för ett glåmigt, gråaktigt ljus. De kommer ned i änden av en lång korridor. Väggar och golv är av grov betong. Waya väntar på dem vid trappans slut. När hon talar låter hon fullt begriplig, inte trevande och kryptisk som tidigare.

— Jag kan inte gå längre. Här tar stigen slut. Följ korridoren till väggen och vänta tills den talar. Tröttna inte. Vänd inte om. Den kommer att tala och visa vägen. Jag väntar på andra sidan. Jag ska ge er tecknen som gör att ni minns, rista dem i er så att ni inte kan glömma igen.

Innan de hinner fråga henne vad hon menar springer hon tillbaka uppför trappan. Korridoren kröker sig flera gånger fram och tillbaka och slutar i en slät, gråvit vägg. Inga dörrar leder vidare någonstans.

Rollpersonernas klockor har stannat vid den tidpunkt då Waya började rita det blå strecket. Luften känns sträv och kall, som av ett överskott av ozon.

Om de söker sig tillbaka genom korridoren och uppför trappan kommer de ut i ett rum med schackrutigt golv och prickmönstrade väggar. De är i ett outhyrt hus i Docklands. Klockorna börjar gå igen. De har misslyckats. Waya kan, om de anstränger sig till det yttersta för att övertyga henne, gå med på att låta dem försöka en gång till.

Stannar de kvar framför väggen händer först ingenting. En oändlighet går. De blir hungriga och törstiga. Hungern försvinner och lämnar ett värkande hål efter sig. De vet knappast om de är vakna eller sover. Det är kallt och fötterna domnar hela tiden. Ljuset sticker i ögonen.

Men gradvis förändras världen omkring dem. I betongen på väggen framför dem, i golvet och taket, skymtar förstelnade halvmänskliga varelser, ansikten och stympade lemmar. Några rör sig, andra tycks döda. Ett svagt mumlande hörs från tusen strupar. Fingrar och tungor rör sig, som för att tränga ut ur stenen.

Rollpersonerna befinner sig i en smal gång som mejslats ut ur de förstenade, levande och döda kropparna. Stenögonen tittar på dem, fingrar trevar sig ut ur stenen och rollpersonerna känner hur deras egna kalla fötter tycks sjunka ned i stenen och slå rot.

Vilka är ni? Varför är ni här? Ska ni stanna? Hur långt gångna är ni på vägen? Vem följer ni? Vad söker ni? Vilken väg går ni?

Rösterna överöser rollpersonerna med frågor. De får möjlighet att svara på en i taget i all oändlighet. Så länge de svarar på frågor kommer de inte ur fläcken. De känner bara hur kroppen sjunker allt längre ned och tycks vävas samman med de förstenade varelserna.

Inte förrän de frågar stenvarelserna efter hur de ska gå för att komma vidare händer något. Väggarna stelnar till runt dem och blir betong igen. En dörr har öppnat sig i väggen framför dem och korridoren fortsätter på andra sidan.

De går nedför en trappa och kommer in i ett litet källarutrymme. Ett smalt fönster släpper in ljus utifrån. En liten eld brinner på golvet och fyller rummet med rök. Det luktar rök och thinner. Vid elden sitter Waya och värmer nålar. Runt sig har hon en bland-

ning av vattenfärgkakor, pennor, hoptorkade färgburkar och tuber med oljefärg. Med jämna mellanrum fuktar hon en trasa med thinner ur en plastflaska och drar i sig ångorna.

— Jag ska läsa era minnen. Sen måste ni tyda dem själva. Vägen till den som alla har glömt tecknar jag på vänster hand, säger hon och går fram till dem med thinnerflaskan och trasan i handen.

Rollpersonernas uthållighet är nere på noll. De är uthungrade, kraftigt nedkylda och utmattade. När Waya viftar med thinnertrasan framför näsan på dem förlorar de medvetandet. Medan de ligger medvetslösa läser Waya rollpersonernas minnen och etsar in dem i deras hud och kött som ärr och tatueringar. De drömmer om hela sina liv, från syndafallet fram till den sista inkarnationen. Men deras medvetanden kan inte hålla alla minnen. De bleknar bort innan de vaknar och finns bara kvar som tecken på huden, tecken de kan tyda för att söka kunskap om det förflutna.

Minnesbilder Rollpersonerna vaknar i gryningen, nakna sånär som på sina jackor eller rockar. De ligger i en portuppgång i Docklands. Inga dårar syns till. Dårarnas hov har tömts i gryningen. Rollpersonerna har fruktansvärt ont i hela kroppen. De är utsvultna, nedkylda och har förlorat en hel del blod och blivit av med sina plånböcker.

Alla har tagit tolv skråmor i skada och har noll i uthållighet. Deras mentala balans har sjunkit med 10 om den tidigare var 0 eller negativ och höjts med 10 om den tidigare var positiv.

Över hela deras kroppar, från hjässan till fotsulorna, finns slingrande nonfigurativa mönster och groteska figurer ristade. Några är vanliga tatueringar i huden, andra djupa ärrtatueringar som går ned i köttet och har fyllts med sot för att inte läka snyggt.

En av dem håller ett papper i handen. Det är en kladdig karta, målad med blod på ett linjerat papper. Från ett kryss med texten 'Kennington station' löper en streckad linje ut. Det är en karta som Waya har ritat utifrån rollpersonernas minnen av vägen till Achlys.

De måste ta sig till en varm och skyddad plats innan de kan göra något överhuvudtaget. När de har tagit sig i skydd kan de börja studera tecknen som har ristats i deras kroppar. De har olika tecken allihop, bara enstaka gånger sammanfaller de. När de tittar noga på tatueringarna tycks alla bestå av mängder av mindre tatueringar, som i sin tur består av mindre tecken. De tycks fortsätta ned i det oändliga, i allt mer mikroskopiska bilder och tecken.

När de noga studerar en bild får de obegripliga minnesbilder och meningslösa ord dyker upp ur glömskan. De ser städer och människor, hör namn och känner lukter som de hade glömt. Men de lyckas inte få minnena att bilda några begripliga sammanhang. När de slutar koncentrera sig sjunker minnet tillbaka ned i glömskan.

En enda bild är gemensam på alla kroppar. Det är en blå spiral som alla har på vänster hand. När de tittar noga på den tycks den bestå av många små tecken ur kända och okända alfabet. Försöker de studera spiralens mitt grips de av en förlamande ångest och måste titta bort. De tycker sig skymta en oformlig gestalt och får en sugande känsla att dras in i spiralen innan de tittar bort. Ju längre in i mönstret de ser, desto svårare har de att titta. Minnesbilderna vill inte bryta fram.

Bara genom att studera den yttersta spetsen av spiralen kan de mana fram några minnesbilder. De ser ett ansikte, som bleknar så snabbt att de aldrig hinner uppfatta det. London, hus som de känner igen från Kennington. De vet att husen har något med ansiktet att göra. Mannen med det bleknande ansiktet hör hemma där, men de minns inte hur. Han är viktig, så mycket minns de, men inte var, hur eller varför.

Spiralen återger den första delen av deras skapelse, från Achlys och fram till själens födelse. Det är därför det är så plågsamt att studera den. Husen som de minns när de studerar spiralens yttersta spets är den väg de måste ta för att komma till Achlys. Den stämmer med den streckade linjen som finns utritad på den kladdiga kartan en av dem fick med sig.

Tillbaka till dårarna Om rollpersonerna återvänder till dårarnas hov någon natt efter händelserna med Waya har mycket förändrats. De vet instinktivt hur de ska bete sig för att smälta in. De kan obehindrat röra sig mellan olika platser i lokalerna genom att följa osynliga, slingrande stigar och utföra de små ritualerna på rätt ställe. Det sitter i ryggmärgen, som om de alltid hade gjort det. Waya är mycket mer begriplig, om inte helt sansad, när de försöker tala med henne. Hon kan i lugn och ro förklara för dem att en själ föds ur intigheten som ligger före kaos, Achlys, och att de måste föra med sig ett magiskt barn som kan kalla till sig själen så att den förs från intigheten till varat.

Frågar de henne om barnet som Seymor har tagit vet hon inte var han har gjort av det, men hon kan gissa på Inferno, eftersom han är en förvriden liktor.

— Han hör dit. Skapar själ ur smärta, säger hon.

Hon kan inte säga dem vilken väg de kan ta till dödsriket för att hämta barnet.

— Många dörrar går till många rum, fler än ett liv kan vandra.

Den väg till helvetet hon känner bäst är de utstöttas och uteliggarnas.

— Harrow vet. Under Waterloo Bridge, säger hon.

Om de visar henne kartan som de höll i handen nickar hon och säger:

— Jag tog ert minne och gjorde en bild. Ni minns den glömde mannen. Han vet själarnas källa.

När de kan röra sig obehindrat bland dårarna ser de att de inte är så främmande som de först trodde. De flesta är nya ansikten, men några känner de igen som gamla skolkamrater, arbetskamrater eller grannar.

Dårarna Londons dårar är inte lika långt gångna som de sinnesjuka i till exempel Frankfurt som sluter sig samman i särskilda klaner helt utanför samhället. De vandrar in och ut från olika institutioner och bor omväxlande på sjukhus, i egna lägenheter och på gatan. Vid dårarnas hov i Docklands har de mest avvikande samlats, men det är fortfarande ingen helt apart samling. De går klädda i trasor och ser ut som vanliga uteliggare. Några är bara milt störda, andra lever helt i en annan värld.

Det finns allt från äldre herrar i resterna av skräddarsydda kostymer till unga kvinnor i morgonrockar och gamla kvinnor klädda i paltor.



PERSONLIGHET: Varierar kraftigt från person till person. Alla har något slags störning i sitt sätt att se på verkligheten.

ROLLSPELSTIPS: Tala osammanhängande. Rör dig maniskt och stelt. Få obegripliga utbrott. Spela galen.

RÖR	10	EGO	10
STY	10	KAR	5
TÅL	10	UPP	10
UTS	7	UTB	var

FÖRFLYTTNING: 5 m/SR **HANDLINGAR:** 2

INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** 0

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

MENTAL BALANS: –50 och nedåt

FYSISKA FÖRÄNDRINGAR: Några har lättare fysiska förändringar

FÄRDIGHETER: Klättra 10, Smyga 10, Undvika 10, Slåss utan vapen 10, Gömma sig 15, Leta 15, Överlevnadskonst 15

Polisen Den engelska polisen är känd för att vara obeväpnad och serviceinriktad. Vanliga ordningspoliser, "bobbies", bär inte skjutvapen, men andra poliser är beväpnade.

Anpassa beväpningen och använd värdena för alla poliser rollpersonerna träffar på i äventyret. Den engelska polisuniformen är svart med antingen en vanlig skärmmössa eller en kask. Använd värdena för en obeväpnad polis när du beskriver väktarna på Eddings Primary School.

RÖR	15	**EGO**	12
STY	15	**KAR**	10
TÅL	15	**UPP**	15
UTS	10	**UTB**	12

LÄNGD: 175 cm **VIKT:** 80 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +3 **SKADEBONUS:** +3
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
FÄRDIGHETER: Automatvapen 10, Gevär och armborst 10, Pistol och revolver 12, Smyga 15, Krossvapen 15, Undvika 15, Slåss utan vapen 10, Gömma sig 10, Kontaktnät: polis 10, Brottsplatsundersökning 15, Köra bil 10, Skugga 15
ANFALLSSÄTT: Batong (skr 1-10, ls 11-17, as 18-24, ds 25+), 9 mm automatpistol (skr 1-5, ls 6-9, as 10-15, ds 16+)
UTRUSTNING: Pistol, batong, handklovar, ficklampa, radio
ANTAL: 2 i en patrull

Waya Waya har gått en ovanlig väg. Hon var inte ursprungligen psykiskt sjuk, utan sökte sig till dårarna för att lära sig magi. Hon heter egentligen Vanessa Clarke och var fram till 20 års ålder fullt frisk. Hon studerade magi på egen hand i tonåren och hade kontakt med flera av de kända magikerna i London, bland annat umgicks hon en del med Rupert Faraday.

I 20-årsåldern kom hon i kontakt med en psykiskt sjuk vansinnesmagiker, Max Prado. Det var i slutet av 70-talet, innan dårarna hade någon fast hemvist i London. Hon flyttade hem till hans etta i Brixton och började lära sig vansinnesmagi. Gradvis förlorade hon förståndet och när Prado tog livet av sig -86 var hon med och grundade den första kolonin av dårar i en tom industrilokal i södra London. Men hon har inte helt släppt greppet om sitt förflutna. Hon hälsar fortfarande på sina föräldrar i Wembley ibland och kan vid behov ge ett ganska samlat intryck.

Waya är 34 år, kortväxt och kraftigt byggd med tovigt rödbrunt hår och grönbruna ögon. Kroppen är täckt av mikroskopiska tatueringar. Högra ögat är utstucket. Hon är klädd i trasor och har tunga smycken av lera, glas och genomborrade mynt runt halsen, händer och fötter.



PERSONLIGHET: Ingen vet riktigt hur pass störd Waya är. Till viss del spelar hon galen och använder schamanistiska tekniker för att släppa kontrollen över verkligheten. Men helt frisk är hon inte. Hon har svårt att kommunicera och ser okontrollerat genom illusionerna.
ROLLSPELSTIPS: Använd en blandning av abstrakta begrepp och svårtydda metaforer när du talar.

RÖR	16	**EGO**	18
STY	14	**KAR**	6
TÅL	18	**UPP**	9
UTS	8	**UTB**	15

LÄNGD: 160 cm **VIKT:** 65 kg
SINNEN: Ser genom illusionerna. Ser i mörker.
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR **HANDLINGAR:** 3
INITIATIVBONUS: +4 **SKADEBONUS:** +3
SKADEKAPACITET:
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –75 **FÖRDELAR:** Magisk intuition
NACKDELAR: Vanställd, Schizofreni, Missbrukare
FÄRDIGHETER: Klättra 15, Smyga 15, Undvika 15, Dolkar 12, Slåss utan vapen 10, Simma 10, Gömma sig 15, Leta 10, Akrobatik 12, Dans 15, Tatuering 12, Spela trummor 10, Astrologi 12, Gifter och droger 12, Hypnos 15, Numerologi 12, Ockultism 18, Schamanistisk teknik 18, Spådomskonst 12
MAGI: Vansinnets skola 32 (Se genom illusionen 22, Manipulera sinnen 20, Åkalla vansinnesvarelse 20, Binda vansinnesvarelse 16, Driva bort vansinnesvarelse 16, Exorcism av vansinnesvarelse 12, Vansinnesvandring 18, Vansinnesmördare 15, Förändra sin kropp 18)



— BARA TVÅ PUND. DET ÄR BILLIGARE ÄN HOS NÅGON VINHANDLARE. OCH BÄTTRE, SA MANNEN I ÖVERROCKEN.

RICHARD STUDERADE MISSTROGET FLASKAN INNAN HAN RÄKNADE UPP TVÅ PUND I SMÅMYNT. LANGAREN SÅG MISSTÄNKT VÄLVÅRDAD UT, SLÄTRAKAD OCH STEL. RICHARD BRUKADE INTE KÖPA HEMKÖRT, MEN TÖRSTEN BRANN I HONOM OCH DET VAR BILLIGT.

HAN TOG MED SIG FLASKAN TILLBAKA TILL LÅDAN UNDER BRON, DÄR JEREMY VÄNTADE. DE DELADE PÅ DEN OCH KÄFTADE OM SISTA KLUNKEN. SEDAN TOG DET NÅGRA MINUTER INNAN DE FÖRSTOD ATT NÅGOT VAR FEL.

— DU FÖRSÖKER FAAN FÖRGIFTA MIG, VRÅLADE JEREMY NÄR HAN KÄNDE GIFTET TRÄNGA GENOM MAGSÄCKEN OCH UT I BLODET.

RICK MÅDDE FÖR ILLA FÖR ATT SVARA. HAN SPYDDE BLOD OCH SLEM TILLS DET STOCKADE SIG I HALSEN SÅ ATT HAN INTE FICK LUFT.

HAN TRODDE ATT HAN VAR DÖD NÄR SLOG UPP ÖGONEN OCH SÅG EN SPENSLIG GESTALT

DEN ANDRA STRANDEN

AVTECKNA SIG MOT LJUSET. MEN DÖDEN KUNDE INTE VARA SÅ HÄR ILLA. KROPPEN SKAKADE AV FROSSA OCH DET KÄNDES SOM OM HAN SKULLE KVÄVAS.

— MORFAR?

DET VAR TIMOTHY. HAN FÖRSÖKTE SVARA, MEN STRUPEN VAR FULL AV SLEM. GRABBEN SKAKADE HONOM OCH MUTTRADE SAKER HAN INTE KUNDE HÖRA. SEDAN SLETS HAN ÖVER TILL ANDRA SIDAN.

Seymor har med Timothys hjälp fört ned det magiska barnet i dödsriket och gömt det där för att binda det till sig och

skapa en själ ur smärtan i Inferno. Han har försökt föda fram barnet genom en infernovarelse, men misslyckats. Nu har han gömt barnet för att försöka ge det en själ medan han söker efter Chris Walden, som han misstänker kan användas för att föda fram det. Rollpersonerna behöver barnet för att kunna skapa en nyfödd själ. De känner inte till några självklara vägar ned i dödsriket, men Timothy, Waya och Rupert har antytt att uteliggarna under Waterloo Bridge kan känna till en väg till andra sidan. Rollpersonerna märker snart att en våg av mystiska dödsfall hemsöker Londons hemlösa.

Waterloo Bridge Waterloo Bridge är en samlingspunkt för Londons uteliggare. En hel stad av tidningar och kartonger har växt upp under bron på södra sidan. Här finns både förhärdade gamla luffare som har varit med sedan 40-talet och hemlösa ungdomar som har flytt från arbetslösheten i norr eller hopplösa föräldrar.

Sedan några månader tillbaka är stämningen under bron mer tryckt än vanligt. Oförklarliga dödsfall, förgiftningar och egendomliga febersjukdomar har bragt fler uteliggare om livet än någonsin tidigare. Alla fruktar att vintern ska bli svår.

Vilda spekulationer är i omlopp om vem eller vad som kan ligga bakom dödsfallen. Alla från läkemedelsföretagen till Gud själv har anklagats. Mystiska män i mörka rockar uppges ha setts stryka omkring i närheten av uteliggarnas tillhåll. T-sprit och dålig narkotika finns i omlopp.

Dödsfallen har i själva verket orsakats av en kampanj mot hemlöshet som fullständigt har spårat ur. Regeringen tillsatte för ett par år sedan en arbetsgrupp, Bostadsprojektet, med uppgift att ta fram lösningar på bostadsbristen. Projektet engagerade ett företag, Lancer Ltd, som betalades för varje hemlös de lyckades få bort från gatan.

I början sköttes arbetet seriöst, men snart spårade det ur och de anställda började köra iväg uteliggare från London och betala dem för att hålla sig borta för att få ut ersättningen. När det inte längre gick började de förgifta dem och sprida godartade sjukdomar, så att de skrevs in på sjukhus. Det innebar att de försvann från gatan och ersättningen betalades ut. Därifrån var inte steget långt till att börja sprida förgiftad sprit och tyfusinfekterade filtar som dödade folk.

Eftersom fastighetskrisen har gjort att bostadsbristen inte längre är så akut, har regeringsanställda och projektstyrelsen inte brytt sig om att följa upp företagets arbete på flera månader. Pengarna betalas fortfarande ut, men till stor del som ersättning för att döda uteliggare försvinner ur stadens register.

Lancer Ltd. har förvridits under Tarotikans inverkan och influerats av Gamichicoth, den falske hjälparen. När Anthony Seymor kommer tillbaka till Sandburn börjar han undersöka var korten har spritt sitt inflytande, för att själv ta kontrollen. Han kontaktar chefen för Lancer, Howard Carpenter, och erbjuder honom ett samarbete. Carpenter börjar hamna under Seymors kontroll.

På jakt efter dödsriket När rollpersonerna söker upp uteliggarna möts de av en kompakt misstro. Är de välklädda och prydliga vill ingen prata med dem. Folk viskar bakom ryggen på dem och drar sig undan när de kommer i närheten.

Har rollpersonerna tatueringar från dårarnas hov i ansiktet blir uteliggarna ännu mer misstänksamma. Dårarna betraktas med fruktan och avsky av de flesta hemlösa. Har de Timothy med sig är det lättare att komma till tals med folk. Flera känner igen honom som Richard Cadigans dotterson.

De ser många sjuka som ligger i feberfrossa under flera lager tidningar och filtar. De sjuka tittar extra hatiskt på rollpersonerna, som om de på något sätt skulle vara orsak till vad som har hänt. Timothy förklarar att hans morfar dog av något slags gift.

Det är visst flera andra som också har gjort det, säger han. Med hjälp av Timothy, eller genom att tålmodigt vinna någon uteliggares förtroende så att han eller hon kan introducera dem, kan de fråga folket

under bron om de vet något om vägen till dödsriket. De första de frågar hånskrattar eller ser förskräckta ut och förstår inte vad de menar.

— Det märker jag nog rätt snart. Jag ska dit, är ett vanligt svar de får.

Men om de fortsätter att fråga sprids ryktet om vad de vill veta och efter någon timme kommer en utmärglad och febersjuk man som när som helst ser ut att falla ihop fram till dem. Han har en cigarettfimp i mungipan och är klädd i en solkig kostym.

—Jag heter Lesley. Folk säger att ni söker efter dödsriket. Jag ska dit, säger han.

Om de undrar vad han menar tar han ut fimpen ur munnen och stirrar noga på dem, som för att bedöma om de verkar pålitliga. Han förklarar att det finns en plats dit sådana som han, 'folk som inte har någonstans att ta vägen', går för att dö.

— Ni kan följa med mig dit. Det är bättre än att gå ensam, säger han och hostar ihåligt.

Om de frågar varför han ska dö säger han att han har fått någon infektion.

— Samma skit som alla andra. Det är något som går, säger han och nickar mot de sjuka som ligger mot betongväggen.

De går upp på bron och tar en buss söderut. Lesley säger att det är en bit att åka. Under resan berättar han gärna vitt och brett om sitt liv som kolgruvearbetare, sjöman, murare och hamnsjåare. Då och då får han våldsamma hostattacker och hostar blod. Han kände till Timothys morfar och förklarar att han dog av dålig sprit.

— Gift, säger han. Det är några jävlar som sprider gift. Det där är inte hembränt. Det är rena rävgiftet. Du dör på några timmar.

De byter buss två gånger och snurrar runt i Londons södra förorter, tills de slutligen går av vid en vändplan där vägen löper mellan en liten kanal och en länga med grå radhus. En liten, halvt nedrasad träbro går över kanalen och på andra sidan skymtar en förfallen kyrkogård. De är någonstans söder om Battersea, tror de.

— Här är det, säger Lesley och lutar sig mot broräcket för att hämta andan.

Luffarnas kyrkogård De har kommit till luffarnas och uteliggarnas kyrkogård, en gammal begravningsplats dit de hemlösa har tagit sig för att dö sedan snart hundra år tillbaka. Kyrkogården ligger utslängd på en allmänning där bebyggelsen glesnar. Ruinerna efter en kyrka från 1700-talet står fortfarande kvar mitt på den vildvuxna begravningsplatsen.

Ståtliga brittiska gravmonument med marmoränglar och spiror som liknar krokanter har täckts av grönska och börjat falla samman. Ett rostigt järnstaket inringar området, som avskiljs från staden av en kanal på två sidor.

Men rollpersonerna lägger inte märke till särskilt mycket av begravningsplatsens ursprungliga utseende. När de går upp på bron över kanalen slår en fruktansvärd stank emot dem. Över hela begravningsplatsen ligger döende och döda spridda. Marken är täckt av ben, från gamla gråvita knotor till nya, knappt rengnagda ben. Gravarna pryds av skallar.

När de kommer in genom grindarna sjunker Lesley ihop på en stenhäll och nickar bort mot kyrkoruinen.

— Det finns någon sorts präst här, säger folk. Jag har aldrig varit här förut. Prata med honom, säger han.

När de går närmare kyrkan ser de en man i svart prästkappa som sitter och läser över en nyligen avliden man. Han har tunt, svart hår och genomträngande svarta ögon. När han kommer nära ser de att hans hud är rynkad och läderartad. Han ser nästan balsamerad ut. Hans naglar och tänder är grönsvarta.

— Ni har inte kommit hit för att dö. Jag måste be er gå igen. Det här är en sorgens plats. Här finns ingenting för de levande, säger han till rollpersonerna när de kommer fram till honom.

När de vägrar att gå förklarar han att han heter fader Harrow och ser till de döende och döda på begravningsplatsen. De måste noga förklara varför de har kommit till begravningsplatsen för att han ska be-

gripa vad de menar. Han vet inte vad ett magiskt barn är, men han känner väl till vägarna mellan vår verklighet och dödsriket.

— Jag är fångad i skuggorna hos de döende, säger han.

Han säger att han inte har makt att föra någon med sig till dödsriket. Han kan varken vända tillbaka till de levandes värld eller gå till de döda.

— Om ni vill till andra sidan måste ni följa med någon som ska dit. Ni kom hit med en döende man, eller hur? Vi går och pratar med honom, säger prästen.

Fader Harrow konstaterar att Lesley är döende och leder honom bort till en bänk där han kan lägga sig. Han förklarar att en döende kan föra levande med sig till andra sidan, men det är ett riskabelt företag. Det finns en risk att alla fastnar i gränslandet mellan liv och död, i skuggvärlden där de vandöda rör sig.

— Du får avgöra om det är värt risken, säger han till Lesley.

Lesley tänker efter och säger att han kan tänka sig att göra det, om rollpersonerna lovar att sätta dit dem som gjorde honom sjuk.

— Det är samma jävlar som dödade Richard Cadigan, och alla andra. Det är någon som dödar folk. Lova att leta rätt på dem så försöker jag, säger han.

Om rollpersonerna lovar att försöka leta rätt på de skyldiga kan fader Harrow förklara för dem hur de ska göra för att följa med in i dödsriket. Lesley ska stanna ett ögonblick i gränslandet mellan liv och död, medan fader Harrow leder rollpersonerna in i gränslandet. Väl där kan de följa efter Lesley över gränsen in i döden. Harrow kan inte garantera att det finns någon väg tillbaka. Han har aldrig varit på andra sidan.

— Och när ni är där måste ni veta vart ni ska, säger han.

Har rollpersonerna Timothy med sig kan han följa med och vägleda dem. Annars måste han beskriva vägen för dem.

In i döden De vakar vid Lesleys sida i många timmar innan han slutligen dör. Fader Harrow sluter hans ögon. Sedan tar han rollpersonerna i handen, en efter en, och leder dem några steg längs den spruckna, stenlagda gången. Det känns som om de passerade genom en hinna, en vattenyta. På andra sidan är världen gråare, nästan svartvit, och kallare. Om de vänder sig om ser de sina egna kroppar ligga livlösa på marken.

Lesley väntar otåligt på dem. Han ser otydlig ut, som om han halvvägs höll på att glida över någon annanstans. När han ser att de följer efter glider han igenom ytterligare en tunn hinna och försvinner. När de följer efter omsluts de av mörker och känner de hur en våldsam kraft griper tag i dem och slungar dem ned mot en svart punkt långt i fjärran. När de kommer närmare ser de att det är en öppning som kommer närmare och närmare tills de slungas ut i ett isande mörker.

De faller ned på ett kallt golv. Det är mörkt. Ur mörkret närmar sig mumlande röster. När ögonen vänjer sig vid dunklet kan de se Lesley sitta på golvet bredvid dem. Han hostar fortfarande blod och ser lika eländig ut som i livet. De sitter på golvet i ett rum med kala väggar och många dörröppningar. Klagande röster hörs från alla håll och de skymtar nakna kroppar som är kedjade vid väggarna. Runt dem samlas trasklädda, sargade och stympade människor. Några har ljus i händerna, men de tycks inte lysa upp nämnvärt.

En av trashankarna är Richard Cadigan. Om Timothy är med dem känner han igen sin morfar och springer fram till honom. Annars känner Lesley igen honom. Richard är storväxt och skäggig med kraftig ölmage och buskiga ögonbryn. Ansiktet är fårat och en smula uppsvällt, sargat av piskrapp som bildar ett rutnät i huden. Han går fram till dem och sträcker fram ett ljus mot Lesley, som reser sig och tar det i handen. Rollpersonerna ser att Lesley har förändras. Han ser tröttare, långsammare och tystare ut än i livet.

— Ni hör inte hit, säger Richard Cadigan med hes röst till rollpersonerna.

Han rör inte en min om de förklarar sitt ärende, utan nickar bara och tycks inte bry sig mer om saken.

Om de frågar honom var barnet finns nickar han mot en dörröppning och säger att det finns kryptor längre ned. I en sarkofag där lade demonen barnet. Förs försökte han inplantera barnet i en infernovarelse för att föda fram det, men varelsen dog. Nu plågar han de döda för att skapa en själ ur smärtan åt barnet. Det kommer att födas till en mäktig tjänare åt honom. Men ni kommer inte åt det. Han har satt vakter runt det. Och om det försvinner kommer han att straffa oss alla som är fast här, säger han.



BARNET LEVER FORTFARANDE MED AVSLITEN NAVELSTRÄNG I BEHÅLLARENS GRUMLIGA VÄTSKA

Rollpersonerna kan böna och be honom, men han står fast vid att de inte kan få barnet med sig. Möjligen kan han tänka sig att visa dem ned till kryptan. Där får de se själva att de inte kan rå på väktarna.

— Om de dödar er är ni fast med oss här, säger Richard och ler snett.

Han kan leda dem genom salarna där de döda torteras av plågoandar i sina celler, nedför vindlande trappor till kryptorna där Seymor har gömt det magiska barnet. Timothy kan också visa dem vägen.

Nere bland kryptorna är de döda mindre, mer förvridna och plågade. Razider och plågoandar skymtar som skuggor i korridorerna. Händer sträcker sig ut genom gallren och sliter i rollpersonerna. Överallt ekar förtvivlade skrik. Kryptorna är en labyrint av trappor som löper upp och ned, istäckta ramper och lejdare. Allt är täckt av fruset blod och det är isande kallt.

Kryptan med barnet ligger långt ned. Den sista biten måste de klättra nedför en smal lejdare som rasslar olycksbådande. De kommer ned i en smal, tio meter hög gång med nischer för de döda längs väggarna. Levande döda vrider sig i plågor i nischerna. I änden av gången finns ingången till kryptan. Den vaktas av fyra protorazider, förkrympta varelser som går på alla fyra. Rollpersonerna inser när de ser dem att varelserna skulle kunna slita dem i stycken. Om de går nära gör protoraziderna utfall mot dem.

Rollpersonerna kan få Richard och de andra döda att hjälpa dem jaga undan väktarna så att de kan hämta det magiska barnet, men då måste de övertyga dem om att risken för Seymors straff är värt att ta för att rollpersonerna ska lyckas med vad de tänker företa sig.

De har en stor fördel om de har Timothy med sig. Han har lättare att beveka sin morfar. Timothy kan på egen hand övertyga morfadern om att släppa ifrån sig barnet, genom att säga att rollpersonerna har lovat att stoppa dem som är ansvariga för uteliggarnas död.

Är inte Timothy med måste rollpersonerna försöka desto hårdare. De måste få de döda att förstå att Seymor kan stoppas av barnet och att han är ett väldigt hot mot dem själva och många andra. Det, tillsammans med att de har lovat att stoppa dem som mördar hemlösa, kan få de döda att hjälpa dem komma åt barnet.

Med de dödas hjälp kan de driva undan de fyra protoraziderna. De döda är oändligt många och kan hetsa de fyra varelserna tills de lämnar sina platser vid kryptan och går till anfall. Väl inne i massan av döda slits de i stycken. Om du har rollpersoner som vill slåss kan du förstås låta dem döda protoraziderna själva.

Sarkofagen där Seymor har gömt barnet står mitt på golvet inne i kryptan. Den är täckt av kryptiska bilder som rollpersonerna kan känna igen från korten. De tio dödsänglarna är avbildade med Astaroth i mitten. Hela sarkofagen är dränkt i fruset blod. De måste hjälpas åt för att kunna rubba locket.

Inne i sarkofagen finns ett kompakt, iskallt mör-

ker, inte olikt det som omger de glömdas gudinna i hennes fängelse. Om de sticker ned händerna i mörkret kan de känna något varmt, den blodiga glasbehållaren där Seymor har lagt fostret. När de tar upp den ser de att barnet fortfarande lever med avsliten navelsträng i behållarens grumliga vätska. Men det ser oroligt ut. Det har en svart fläck i pannan och de knappt utbildade händerna är krampaktigt slutna.

Tillbaka till ljuset Det finns ingen självklar väg tillbaka till de levandes värld. För de döda finns inga utgångar från dödsriket. Det finns två vägar som rollpersonerna och Timothy kan känna till, dels genom luffarnas kyrkogård och dels genom Sandburn, den väg Timothy kom första gången. Båda platserna gränsar mot Inferno.

Timothy kan leta sig tillbaka till Sandburn längs den väg han följde tillsammans med Seymor. Den går ut genom en dörröppning och över en öde, iskall slätt där razider och plågoandar jagar. De kan inte röra rollpersonerna eller Timothy, som inte hör hemma bland de döda.

De kan ta sig fram till den plats där Timothy och Seymor kom ned till Inferno. Där kröker sig en smal stentrappa upp genom berget. Den mynnar ut i det förfallna gamla kapellet utanför Sandburn.

Om de frågar Richard Cadigan eller någon annan av de döda kan de få hjälp att söka sig tillbaka till luffarnas kyrkogård. Den vägen går genom de grå, kala rummen fram till en dörröppning som blockeras av rostiga spjälor. Det går att tränga sig igenom en öppning i spjälorna. På andra sidan ligger kyrkogården. När de kommer ut är de fortfarande kvar i gränslandet mellan liv och död, men fader Harrow kan föra dem tillbaka ut i de levandes värld.

Mystiska dödsfall Någon gång under äventyret borde rollpersonerna uppfylla sitt löfte till Lesley och de döda och ta reda på vem som ligger bakom dödsfallen bland de hemlösa. De måste inte göra det direkt när de kommer upp från dödsriket. Det är mycket möjligt att de uppfattar det som mer akut att skapa den magiska själen och stoppa Seymor. I så fall kommer ni tillbaka till den här delen när resten av äventyret är över. De kan också undersöka dödsfallen samtidigt som resten av äventyret fortsätter.

Om de struntar i sitt löfte och inte försöker ta reda på vad som pågår kommer de att hemsökas. Först börjar uteliggare och fyllon komma fram till dem och förebrå dem att de inte har gjort vad de lovat. Så småningom kommer vålnaderna från dödsriket efter dem, tills de uppfyller sitt löfte.

Fader Harrow En uppenbar plats att börja undersöka dödsfallen på är luffarnas kyrkogård. Många av de drabbade kommer dit för att dö och pratar med fader Harrow. Han har ingen riktig uppfattning om vad som pågår utanför kyrkogården, men han har märkt att många fler har kommit för att dö de senaste månaderna.

— Mycket förgiftningar. Det kan vara dålig sprit, säger han.

Många dör också i sjukdomar som Harrow inte har sett på många år, som tyfus och tuberkulos. Han har svårt att tänka sig vad det kan bero på. Han kan berätta att det har börjat dyka upp folk på kyrkogården som aldrig kom dit förut.

— Det brukade aldrig komma folk från myndigheterna hit, men nu är det några herrar som kommer och frågar om namn och letar efter legitimationshandlingar någon gång i månaden, säger han.

Männen började dyka upp för snart ett år sedan. De frågade vem han var och hur länge han hade skött begravningsplatsen, om många kände till den och brukade komma dit.

— Jag sa ju som det var, att inga levande någonsin kommer hit, säger Harrow.

Männen körde sin väg i en svart bil. Någon månad senare kom de och började leta legitimationspapper på de döda och fråga Harrow om namnen på dem de inte kunde identifiera. Det har de fortsatt med sedan dess.

De två männen arbetar åt Lancer Ltd. och hämtar namn på döda för att kunna anmäla att de har flyttat

från London eller fått tillfällig bostad. På så sätt får företaget ut en ersättning från Boendeprojektet.

Fader Harrow vet inte vad männen heter eller varifrån de kommer, men han säger att han kan fråga nästa gång de kommer.

— Det borde vara om en tre-fyra dagar. De kommer en gång i månaden, säger han.

Rollpersonerna kan vänta ut männen och prata med dem när de kommer till begravningsplatsen sent på eftermiddagen tre dagar senare. De kan också be fader Harrow ta deras namn. Han beklagar i så fall efteråt att de inte ville tala om vad de hette eller vilka de arbetar för.

— Jag sa att i så fall är de inte välkomna hit mer, och slängde ut dem. Och jag tog deras bilnummer, H345 AXT', säger Harrow.

Genom bilregistret kan de få fram att bilen är registrerad på Lancer Ltd.

Om de själva väntar vid begravningsplatsen ser de hur två män i grå överrockar parkerar en svart Morris vid vägkanten och går över bron. De börjar leta efter nyligen avlidna och frågar fader Harrow efter namnen på dem som har dött den senaste månaden. De antecknar alla namn i en liten svart bok.

Om rollpersonerna dyker upp och börjar ställa frågor blir de nervösa. Först säger de åt dem att begravningsplatsen är privat område och att de inte har rätt att vara där. De säger att de själva kommer från 'de sociala myndigheterna' för att 'kontrollera vissa saker'. Blir rollpersonerna alltför påflugna retirerar de till bilen och åker sin väg.

Fader Harrow kan också berätta för rollpersonerna att en läkare har varit på kyrkogården och tittat till de döende och döda. Han arbetade uppsökande inom någon organisation mot hemlöshet och hade blivit orolig över alla sjukdomsfall under de senaste månaderna.

— Han gav mig sitt kort. Vänta, här har jag det, säger Harrow.

Han plockar upp ett skrynkligt och solkigt visitkort med texten:

Ernest Waugh
Praktiserande läkare
38 Shelton Street
London SW 1
Tel: (071) 678 4532

Doktor Waugh Shelton Street är en av smågatorna öster om Charing Cross i centrala London. Dr Waughs mottagning ligger på andra våningen i nummer 38. Under hans namn finns en handtextad skylt med texten 'Förbundet för samordning av medicinska insatser för hemlösa'.

När de ringer på öppnar en kortväxt, något korpulent man med glasögon och mörkbrunt hår. Han har en svart morgonrock på sig och presenterar sig som doktor Waugh.

Han ber dem stiga in genom ett litet väntrum till hans privata bostad, en barockt inredd lägenhet med mörka möbler i ädelträ och tunga gardiner för fönstren. De får sitta ned i en sliten soffa och bjuds på te och småkakor medan doktorn frågar dem vad de har för ärende.

Han kan berätta för dem att han arbetar uppsökande bland hemlösa sedan några år tillbaka. Hans lön betalas ut från en särskild fond och han samarbetar med olika välgörenhetsorganisationer. Många har oroats över det stigande antalet dödsfall de senaste månaderna.

— Först var det förgiftningar, sedan de här konstiga infektionssjukdomarna med ett blixtsnabbt förlopp, säger han.

Han har obducerat döda uteliggare och hittat tre fall av förgiftning, orsakad av en överdos av proladin, en ovanlig medicin som inte kan användas som drog.

— Det finns ingen förklaring alls till varför de skulle ha kommit över och hällt i sig det, säger han.

Han har också sett två dödsfall orsakade av en infektionssjukdom som han inte har kunnat diagnosticera. Han har skickat prover för analys hos ett speciallaboratorium, men inte fått svar ännu.

Waugh har hört rykten om att det är förgiftad sprit i omlopp, men han begriper inte varför någon skulle

förgifta sprit med proladin. Han kan ge rollpersonerna namnet på en känd langare, Will Tomkins, som håller till i en källarlokal vid Waterloo Station.

Förgiftade filtar Rollpersonerna kan också prata med uteliggarna om vad som pågår. När de har visat sig vara vänner till Lesley Farmer har de lättare att komma till tals med folk under bron. De säger att infektionssjukdomarna tar tagit väldig fart sedan det blev kallt. Folk får feber och dör. De som hamnar på sjukhus klarar sig ibland, men långtifrån alltid.

Om rollpersonerna går runt och pratar med de sjuka ser de att alla är invirade i samma grågröna filtar, gamla militärfiltar. Frågar de var filtarna kommer ifrån får de höra att frälsningsarmén började dela ut dem när den första kylan kom. Det var några frälsningssoldater som brukar hålla till utanför Somerset House på andra sidan bron.

Tar de med en filt för analys, till exempel till doktor Waugh, kan han på två dagar bekräfta att filtarna är infekterade. Någon tycks ha dränkt in dem med en bakterielösning som skulle kunna vara orsaken till infektionssjukdomen.

Frälsningssoldaterna på andra sidan bron, en medelålders par, blir förskräckta om rollpersonerna antyder att filtarna skulle kunna vara förgiftade. De förklarar att de kommer från ett militärförråd. De har förmedlats av ett företag som arbetar åt statliga myndigheter, Lancer Ltd.

Folk under bron kan också berätta för rollpersonerna att Will Tomkins vid Waterloo Station är en stor langare som säljer använd labbsprit och hembränt billigt.

Langaren I en källarlokal under ett parkeringsgarage vid Waterloo station köper och säljer Will Tomkins sprit, vapen och stöldgods. Den yttre delen av hans verksamhet är förklädd till loppmarknad. En handtextad skylt visar vägen ned till loppmarknaden. Vid några rangliga bord bjuder Tomkins uttråkade syster och svåger begagnade kläder och stulna bilstereor.

Bakom loppmarknaden går en dörr in till ett litet rum med ett rangligt bord och en massa kartonger och lårar. Där brukar ett par av Tomkins män sitta. Bakom det finns ett lagerutrymme, mest med en massa skräp. En del stöldgods och sprit finns i lokalen. Värdefulla och mer illegala varor förvaras på annat håll.

Tomkin själv kommer och ser till affärerna ett par gånger om dagen. Han bor söder om London och har en del andra verksamheter, ett par restauranger och en spelklubb, att se till.

Rollpersonernas uppträdande avgör hur de blir bemötta när de kommer ned till loppmarknaden. Ser du ut som förvirrade turister eller civilklädda snutar försöker Tomkins syster Ella sälja på dem billiga basketskor och få dem att gå. Blir de hotfulla eller besvärliga kommer två av Tomkins män ut från det inre rummet och ber dem gå.

Vi ska just stänga, säger de och schasar ut rollpersonerna.

Genom att hänvisa till Lesley Farmer eller doktor Waugh kan rollpersonerna få Tomkins anställda intresserade. De kan också förklara att de har bevis för att förgiftad sprit är i omlopp. Då slår de först ifrån sig, men Tomkins vill ändå träffa dem och diskutera saken. Säger de att de vill sälja eller köpa något så förmedlar Tomkins svåger Conrad affären. Bara om de vill köpa eller sälja något mycket dyrbart, som militära vapen eller knark, kan de få träffa Tomkins.

När de har övertygat Tomkins svåger om att de bör få träffa chefen blir de ombedda att sätta sig ned och vänta.

— Han kommer snart, säger Conrad.

Efter en dryg timme dyker Tomkins upp. Rollpersonerna måste övertyga honom om att verkligen har något av intresse att säga för att han ska lyssna. Han säger åt dem att följa med in i det inre rummet och slå sig ned vid det rangliga bordet.

Först blir han upprörd om rollpersonerna påstår att han skulle ha sålt förgiftad sprit. Han förnekar att han överhuvudtaget skulle sälja sprit eller syssla med något olagligt. Om de lyckas övertyga honom om att

de kan vara till hjälp, kan de få ur honom att han har köpt en stor sändning labbsprit billigt genom några män som han vet har jobbat med hemlösa.

— De jobbar åt en kille som heter Carpenter. Jag känner igen dem, för de har gjort nån sorts inventering av hemlösa åt regeringen. Folk var förbannade över att de hamnade i de där registren, säger han.

Han vet att Carpenter har ett företag som heter Lancer och att han sysslar en del med svarta affärer, men mest jobbar åt statsförvaltningen.

Lancer reagerar När direktören för Lancer Ltd, Howard Carpenter, kommer underfund med att någon snokar i företagets affärer blir han orolig. Han inser att luffarnas kyrkogård kan användas som bevis om någon börjar rota i företagets verksamhet.

För att inte låta sig förekommas lämnar han in en anmälan till de lokala myndigheterna om att luffarnas kyrkogård existerar, 'som en skamfläck för London och en stor sanitär fara'. Under några dagar är begravningsplatsen en stor nyhet i tidningarna och alla frågar sig hur något sådant har kunnat fortgå utan att någon har ingripit.

Inom en vecka har stadens ledning skickat ut arbetare för att röja upp på kyrkogården och återställa den i ursprungligt skick. Fader Harrow håller sig undan. Alla lösa kvarlevor efter de döda samlas ihop och läggs i en massgrav som grävs i den norra delen av kyrkogården. När arbetarna har försvunnit återgår allting till det normala. De döende fortsätter att komma till kyrkogården och fader Harrow vågar sig fram igen.

Kommer Carpenter underfund med att rollpersonerna är ute efter att avslöja honom drar han sig inte för att sända sina män efter dem för att försöka röja dem ur vägen eller hyra torpeder för att bli av med dem.

Blir han riktigt orolig rensar han ut allt bevismaterial från kontoret på Cannon Street och flyttar ned det i husets källare.

Lancer Ltd Rollpersonerna har flera spår som pekar mot Howard Carpenters företag Lancer Ltd. De kan inte på laglig väg få fram några uppgifter om vilka uppdrag Lancer har fått från regeringen eller myndigheter i London. Inga sådana handlingar är offentliga.

Genom Rupert Faraday eller någon annan med kontakter i statsförvaltningen kan de på ett par dagar få fram att Bostadsprojektet har förmedlat pengar till Lancer Ltd. Fondens styrelse har inte haft något sammanträde på ett drygt år. Ordförande är en Kevin O'Connor.

Rollpersonerna kan också uppsöka Lancers kontor i ett fashionabelt hus på Cannon Street i affärsdistriktet. Kontoret ligger på tredje våningen. Det består av sex tjänsterum längs en korridor och ett kafferum i änden av korridoren. På kontoret arbetar Carpenter och hans assistent mr Maddock, två sekreterare och en telefonist/receptionist.

Om Carpenter har märkt att rollpersonerna är ute efter honom är han aldrig inne när de kommer. Receptionisten hälsar att han tyvärr är ute för tillfället och att hon inte vet när han ska komma tillbaka.

Har inte Carpenter någon anledning att vara misstrogen mot rollpersonerna så kan de avtala ett möte med honom under någon falsk förevändning. Han tar emot dem på sitt kontor som vetter mot Cannon Street.

Så fort de kommer in på någonting som rör Lancers projekt för hemlösa blir han nervös och byter ämne. Han säger att det tyvärr är något han inte kan tala om av sekretesskäl, eller att det är en verksamhet som praktiskt taget är nedlagd. De får inte ur honom någonting.

De kan se att männen som besökte luffarnas kyrkogård och som har gjort affärer med Tomkin och frälsningsarmén besöker Lancers kontor någon gång dagligen för att prata med Carpenter. Om de fångar in någon av de anställda kan de få fram en del av vad som pågår. Om de inser att de kan gripas av polisen och själva råka illa ut börjar Carpenters anställda att prata. De medger att de har förmedlat filtar, räknat döda och sålt sprit, men de hävdar att de själva inte

har haft någon uppfattning om att de har gjort något olagligt.

Lancers kontor Enda sättet att få fram några handgripliga bevis mot Carpenter och Lancer är att ta sig in på företagets kontor. Där finns listor över döda upprättade på luffarnas kyrkogård, ett stort lager medicin som har använts för att förgifta spriten och flaskor med bakterieodlingar, ett biologiskt stridsmedel som Carpenter har köpt billigt av en arméöverste som hade fått order om att de skulle förstöras.

Kontoret ligger på tredje våningen i ett sexvåningshus. Porten är låst och larmad, men det finns porttelefoner som går till alla kontor och lägenheter i huset. Högst upp bor ett medelålders par och en äldre dam. Damen, mrs Portland, öppnar för vem som helst som säger sig ha glömt koden och ska upp till kontoret. På dataföretaget MacSpecialist på andra våningen jobbar alltid någon över och kan öppna porten.

På tredje våningen finns två kontor, Lancer Ltd och Darmont Invest. Investmentföretaget är försatt i konkurs och kontoret står tillfälligt tomt.

Dörren in till Lancer Ltd är larmad. Det krävs ett lyckat Inbrottsteknik, Säkerhetssystem eller Elektronik för att oskadliggöra det. Dörren är låst och kan brytas upp med en kofot och ett STY-slag på effekt 10+, eller dyrkas upp om man har rätt redskap. Om rollpersonerna helt saknar erfarenhet som inbrottstjuvar kan de köpa tjänsten av Will Tomkins. Det finns också tjuvar bland uteliggarna som kan hjälpa dem om de frågar runt.

Karta över Lancer Ltd

1. RECEPTION OCH KAPPRUM. En disk och glasskiva vetter från växeltelefonistens rum ut mot receptionen. Här finns några klädhängare och lite tomma lådor som man inte har hittat någon plats för. Det hänger opersoliga akvarelltryck på väggarna.

2. CARPENTERS KONTOR. Dörren är låst, men kan brytas upp eller öppnas med en dyrk och ett lyckat Inbrottsteknik. Rummet har ljusa väggar och är möblerat med ljusa trämöbler. En stor benjaminfikus står i ett hörn. På Carpenters skrivbord står en Macintosh lc. Längs väggarna finns hyllor med pärmar och böcker om ekonomi och förvaltning. I en pärm märkt 'Kontrakt' finns Lancers kontrakt med Bostadsprojektet. Där framgår att Lancer får en fast summa på 30000 pund om året och en engångssumma på 1000 pund för varje hemlös de kan dokumentera att de har hjälpt bort från gatan. Kontraktet är undertecknat av Carpenter och O'Connor den 13 april 1991. I tre pärmar märkta 'Personuppgifter' finns datalistor på namn och datum. Det är personer som företagets anställda vet har dött men aldrig blivit dödförklarade. I Carpenters dator finns brev till och från en överste Ender som tycks avhandla försäljning av utdömt eller illegalt material. Där framgår att Carpenter i augusti 1992 tog emot 800 'kapslar'. Vad det är för kapslar står inte närmare angivet. Det är bakterielösningarna som företaget har använt för att infektera filtar och kläder med. Instoppat i filofaxen som ligger bredvid datorn finns ett brev från Anthony Seymor, där han erbjuder sig att investera i Lancer Ltd. eftersom han sedan tidigare har erfarenhet av arbete med sociala frågor. Brevet är formulerat så att inga misstankar kan riktas mot Seymor också om Lancers verksamhet avslöjas.

3. RECEPTIONIST/TELEFONIST. Dörren är öppen. Mrs Parker sköter växeln och en del rutinjobb på företaget. Hon vet ingenting om vad Carpenter sysslar med och har som princip att aldrig rota i någonting eller försöka få reda på någonting. Det finns en växel, en dator och en del listor i pärmar på kontoret.

4. MADDOCKS KONTOR. Dörren är öppen. Bertram Maddock har tagit över mycket av Carpenters tidigare arbete med andra entreprenader under de senaste månaderna. På hans kontor finns kontrakt och handlingar som rör så varierade verksamheter som arbetsförmedling för sjukvårdspersonal, skadedjursbekämpning och trycksaksproduktion för statsförvaltningen. Det finns inget brottsligt på kontoret. Maddock vet vad Carpenter håller på med, men håller det

ifrån sig och försöker undvika att själv bli inblandad.

5. INNINGS KONTOR. Dörren är låst. Jennifer Innings sköter ekonomin på Lancer. Hon vet vad Carpenter sysslar med, men försöker liksom Maddock att hålla sig själv utanför verksamheten så att hon inte ska råka illa ut om det smäller. Någon med goda kunskaper i ekonomi kan få ut uppgifter om ersättningar från Bostadsprojektet och om tvivelaktiga transaktioner av pengar till Carpenters privata konton här.

6. LOCKEYS KONTOR. Dörren är öppen. Marianne Lockey sköter diverse sekreterargöromål. Hon skriver brev, sköter instansning och en del ekonomiskt rutinjobb. Hon jobbar halvtid och vet inte vad som pågår inom firman.

7. TOMT KONTOR. Dörren är låst. Här inne finns lårar med den bakterielösning som Carpenter har köpt från överste Ender och stora kvantiteter av utgångna burkar med proladin. Carpenter har köpt medicinen billigt från läkemedelsföretaget under förevändningen att han skulle sälja det vidare utomlands.

8. KAFFERUM. Kaffeautomat, kylskåp och två bord.

Avslöjandet

Med stöd av bevismaterialet som finns på Lancers kontor kan rollpersonerna kontakta polisen direkt, eller först prata med Bostadsprojektets ordförande Kevin O'Connor. Oavsett vilken väg de går kommer alla att vara angelägna att få saken utredd för att inte själva råka illa ut.

Carpenter dras inför rätta, saken tystas ned så effektivt som möjligt och Bostadsprojektet läggs ned.

Spelledarpersoner

Lesley Farmer

Lesley är en arbetslös grovjobbare som har blivit alkoholist på gamla dar. Han har ryggskott och ont i lederna och har fått för vana att dämpa smärtan med sprit. Hans hyresvärd slängde ut honom för ett par år sedan och han har bott på gatan sedan dess. Han känner nästan alla uteliggare i centrala London och är förbannad och rädd över de oförklarliga dödsfallen. När han själv blev sjuk försökte han få fram vad som kunde ligga bakom, men han blev snabbt så dålig att han insåg att han inom kort skulle dö.

Lesley är kort och utmärglad med tovigt, gråsvart hår och bruna ögon. Han är klädd i en solkig gammal tweedkostym.



PERSONLIGHET: Lesley förlorade självförtroendet när kroppen började strejka och han inte kunde jobba längre. Han tog till spriten och har inte kunnat vara utan den på flera år.

ROLLSPELSTIPS: Rör dig ryckigt, som om du hade ont, och prata mycket som för att döva en underliggande ångest.

RÖR	8	**EGO**	14
STY	12	**KAR**	12
TÅL	3	**UPP**	10
UTS	10	**UTB**	6

LÄNGD: 170 cm **VIKT:** 55 kg
FÖRFLYTTNING: 4 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** —
SKADEKAPACITET:
3 skråmor = 1 lätt sår
2 lätta sår = 1 allvarligt sår
2 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –10 **FÖRDELAR:** Empati
NACKDELAR: Alkoholist
FÄRDIGHETER: En mångsysslare som kan lite av varje. Ingenting har någon större betydelse för handlingen.
HEMORT: Waterloo Bridge

Fader Harrow

Fader Marcus Harrow föddes 1902 i London och prästvigdes 25 år senare i anglikanska kyrkan. Han arbetade med välgörenhet och fattigvård och kom i kontakt med luffarnas kyrkogård på 30-talet. Han började komma dit för att tala med de döende och sitta hos dem. När det efter 50 år var dags för honom själv att dö passerade han aldrig över till andra sidan. Närheten mellan de dödas och levandes värld på begravningsplatsen hade låst honom i gränslandet. Han är en levande död som inte kan lämna

begravningsplatsen, men inte heller dö. Han hjälper de döende och begraver dem han hinner, men oftare låter han fåglar och smådjur göra slut på kropparna.

Harrow är klädd i en sliten och gammaldags prästkappa. Han är mager med svart hår och grönsvarta naglar och tänder. Huden är skrynklig och ser balsamerad ut.



PERSONLIGHET: Harrow 'lever' bara för sina skyddslingar på begravningsplatsen. Han har glömt mycket av livet utanför och bryr sig inte om vad som händer i de levandes värld. Ingenting kan göra honom upprörd eller ens beröra honom.

ROLLSPELSTIPS: Tala lugnt och med en smula opersonlig röst. Se den du talar med djupt i ögonen och lägg gärna handen på hans axel.

RÖR	12	**EGO**	15
STY	20	**KAR**	12
TÅL	spec	**UPP**	10
UTS	6	**UTB**	17

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 60 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** +3
SKADEKAPACITET: Som en levande död. Förintas om han bränns till aska.
UTHÅLLIGHET: obegränsad **MENTAL BALANS:** +75
FÖRDELAR: Empati, Osjälvisk
FÄRDIGHETER: Teologi 15, Psykologi 15
MAGI: Dödens skola 15 (Se genom döden 15, Manipulera döden 10, Åkalla dödsvarelse 10, Binda dödsvarelse 12, Driva bort dödsvarelse 14, Exorcera dödsvarelse 10)
HEMORT: Luffarnas kyrkogård



HAN ÄR EN LEVANDE DÖD SOM INTE KAN LÄMNA BEGRAVNINGSPLATSEN, MEN INTE HELLER DÖ

De döda De plågade uteliggarna i Inferno ser ut som i livet, men ännu mer eländiga, halvnakna och torterade. Många är stympade och saknar lemmar, ögon eller öron. Huden är täckt av variga, öppna sår. De klagar oavbrutet av smärta. Sedan Seymor kom till Inferno med det magiska barnet har allt dessutom blivit värre. Det är ur smärtan hos dem som är knutna till korten han tänker forma en själ åt barnet.

För att göra det förvandlar han gradvis de grå, ödsliga salarna i de utstöttas dödsrike till en mardröm.



PERSONLIGHET: Uppfyllda av smärtan och skräcken.

ROLLSPELSTIPS: Klaga förtvivlat. Slit i spelarnas kläder.

RÖR	12	**EGO**	10
STY	14	**KAR**	10
TÅL	spec.	**UPP**	10
UTS	5	**UTB**	5

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** +2
SKADEKAPACITET: som levande döda
MENTAL BALANS: –50
ANFALLSSÄTT: Händer (skr 1-10, ls 11-20, as 21-24, ds 25+)
HEMORT: Inferno
ANTAL: Oändligt många

Protorazider De fyra väktarna håller alla borta från kryptan där det magiska barnet finns. De är förkrympta, förvridna korsningar mellan människor och razider. De rör sig på alla fyra och är mer organiska än mekaniska, människolika men med plastslangar och

metalldelar infogade i kroppen. Bakom de rödsprängda ögonen skymtar panikslagna fragment av mänskliga själar.



PERSONLIGHET: Uppfyllda av hunger och skräck.

ROLLSPELSTIPS: Bit, riv och dregla.

RÖR	16	**EGO**	3
STY	20	**KAR**	1
TÅL	16	**UPP**	12
UTS	1	**UTB**	—

LÄNGD: 200 cm **MANKHÖJD:** 120 cm

SINNEN: Ser infrarött och ultraviolett, utöver vanligt spektrum.

KOMMUNIKATION: Enstaka ord. Förstår tal.

FÖRFLYTTNING: 8 m/SR **HANDLINGAR:** 3

INITIATIVBONUS: +4**SKADEBONUS:** +4

SKADEKAPACITET:

5 skråmor = 1 lätt sår

4 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

NATURLIG RUSTNING: 2

FÄRDIGHETER: Undvika 16

ANFALLSSÄTT: Bett 15 (skr 1-7, ls 8-14, as 15-18, ds 19+), Klor 15 (skr 1-9, ls 10-16, as 18-10, ds 21+)

HEMORT: Inferno

ANTAL: 4

Howard Carpenter Chefen för Lancer Ltd. är en slipad affärsman som håller i flera entreprenader. Lancer är bara en liten del av hans verksamhet och den enda som är rent illegal. Han hade från början inga planer på att ge sig in på något så riskabelt som att indirekt börja döda hemlösa. Verksamhet gled gradvis över till att handla om det.

För att döva sitt samvete började Carpenter rättfärdiga vad han gjorde med att uteliggarna ändå inte hade långt kvar och förmodligen bara skulle lida annars. Under de senaste månaderna har det blivit en fix idé hos honom att han ska rensa upp på Londons gator. Han har upptäckt att han känner en pervers tillfredsställelse över att läsa rapporterna om antal 'avförda från listorna över hemlösa'. Det gör honom lite rädd, men han kan inte skaka av sig känslan.

Om han konfronteras med vad han håller på med skyller han ifrån sig in i det längsta. Han kan inte förmås att ta ansvar för dödsfallen.

Carpenter är av medellängd, slätrakad och välvårdad med kortklippt, mörkt hår och blå ögon. Han klär sig i diskreta kostymer och försöker hålla en så låg profil som möjligt.



PERSONLIGHET: Carpenter lever i ständig skräck för att bli avslöjad, för att tvingas ta ansvar för vad han har gjort och för att tvingas omvärdera att han gör något rätt och riktigt. Han håller allting ifrån sig med en kall, milt ironisk attityd.

ROLLSPELSTIPS: Småle och skämta hela tiden nervöst. Byt ämne om det blir för brännande och släng ut rollpersonerna eller håll tyst om de konfronterar honom med något han inte kan acceptera.

RÖR	12	**EGO**	15
STY	13	**KAR**	10
TÅL	11	**UPP**	10
UTS	14	**UTB**	16

LÄNGD: 180 cm

VIKT: 80 kg **FÖRFLYTTNING:** 6 m/SR

HANDLINGAR: 2 **INITIATIVBONUS:** —

SKADEBONUS: +2

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

MENTAL BALANS: –30

MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott

FÖRDELAR: Inflytelserika vänner (inom statsadministrationen)

NACKDELAR: Fanatism (rensa upp på Londons gator), Självisk

FÄRDIGHETER: Administration 15, Ekonomi 15, Juridik 15, Informationssökning 15, Tyska 12, Franska 10, Världsvana 12, Diplomati 12, Kontaktnät: statstjänstemän 10, Vältalighet 12, Köra bil 12
HEMORT: London

Lancers anställda Carpenter har sett till att ha hållhakar på sina anställda inom Lancer. Han vill till varje pris undvika att något om företagets verksamhet läcker ut. Tio personer arbetar med Boprojektet, som det kallas på Lancer. De anställda är tystlåtna, pålitliga män i 40-årsåldern som själva råkar illa ut om de börjar prata. De har har skött verksamheten sedan starten för drygt ett år sedan och har hela tiden blivit mer effektiva.

De anställda håller en låg profil. De klär sig i intetsägande kostymer och grå eller beiga överrockar. De är slätrakade och kortklippta.



PERSONLIGHET: Effektiva, känslokalla människor som gör sitt jobb sen inte tänker mer på saken.
ROLLSPELSTIPS: Spela uttråkat professionell. Undvik att gestikulera för mycket och uttryck dig konkret och kortfattat.

RÖR	13	**EGO**	12
STY	13	**KAR**	8
TÅL	11	**UPP**	14
UTS	10	**UTB**	10

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 80 kg
FÖRFLYTTNING: 7 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +1 **SKADEBONUS:** +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –20
MÖRKA HEMLIGHETER: Skyldig till brott
NACKDELAR: Självisk, Girig
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 12, Smyga 15, Undvika 12, Slåss utan vapen 12, Gömma sig 12, Leta 12, Gifter och droger 10, Världsvana 10, Förklädnad 8, Köra bil 12
ANFALLSSÄTT: Browning hp (skr 1-5, ls 6-9, as 10-15, ds 16+)
UTRUSTNING: Browning, ficklampa, mobiltelefon
HEMORT: London
ANTAL: 2 åt gången, i allmänhet

Ernest Waugh Waugh har arbetat som läkare bland Londons hemlösa under snart 20 års tid. Han känner många bland uteliggarna och de utstötta, samtidigt som han har goda kontakter uppåt i samhället. Han är till exempel avlägset bekant med Rupert Faraday. De tillhör samma frimurarloge.

Hans familj består av en syster i Croydon och några fastrar i Manchester. Han rör sig mycket i Londons undre värld och kan vid behov hjälpa rollpersonerna. Han vet var dårarna håller hov.

Waugh är kort och lite rundlagd. Han klär sig i lite slitna, men eleganta kostymer och stora överrockar.



PERSONLIGHET: Waugh är en yrkesman som lever för sitt arbete. Han är desillusionerad på gränsen till det cyniska och har ett starkt drag av galghumor.
ROLLSPELSTIPS: Tala tvetydigt och kläm in torra skämt i det du säger. Bli engagerad så snart du kommer in på medicinska frågor.

RÖR	12	**EGO**	15
STY	13	**KAR**	12
TÅL	11	**UPP**	15
UTS	10	**UTB**	17

LÄNGD: 170 cm **VIKT:** 75 kg
FÖRFLYTTNING: 6 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

MENTAL BALANS: +10 **FÖRDELAR:** Empati

NACKDELAR: Rationalist

FÄRDIGHETER: Första hjälpen 15, Gifter och droger 15, Informationssökning 15, Matlagning 12, Ockultism 15, Tyska 15, Latin 12, Etikett 15, Kontaktnät: läkare 15, Kontaktnät: uteliggare 10, Medicin 18, Anatomi 15, Fysiologi 10

UTRUSTNING: Läkarväska

HEMORT: London

Tomkins och hans män

Will Tomkins är en storväxt, lätt alkoholiserad man med rödbrusigt ansikte och kortklippt, mörkt hår. Han är välklädd i mörk kostym och rock. Tomkins har ägnat hela sitt liv åt häleri och spritlangning. Han har åkt in och ut ur fängelse, men aldrig suttit inne särskilt länge. På senare år har han börjat göra ganska stora pengar på att sälja vapen och utöka volymerna på stöldgodset. Hans syster, svåger och morbror är också involverade i verksamheten.

Tomkin kan alltid fyra män med sig när han rör sig ute. Du kan låta dem ha samma värden och egenskaper som Tomkin. De kör en svart mercedes.



PERSONLIGHET: Tomkin är känslosam och lättretlig. Han brusar lätt upp, men är också lätt att beveka och prata omkull. Han är irriterad över konkurrensen från 'alla utlänningar' och har rent allmänt en ganska inskränkt syn på det mesta.

ROLLSPELSTIPS: Tala högt och bullrigt. Gestikulera mycket. Bli upprörd direkt om någon säger emot dig eller anklagar dig för någonting, hur sant det än kan vara.

RÖR	10	**EGO**	12
STY	16	**KAR**	10
TÅL	12	**UPP**	15
UTS	9	**UTB**	7

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 90 kg

FÖRFLYTTNING: 5 m/SR **HANDLINGAR:** 2

INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** +2

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

MENTAL BALANS: –20

FÖRDELAR: Intuition

NACKDELAR: Girig, Intolerant, Missbrukare, Självisk

FÄRDIGHETER: Automatvapen 10, Pistol och revolver 14, Dolkar 14, Slåss utan vapen 12, Värdera 16, Världsvana 15, Kontaktnät: undre världen 18, Inbrottsteknik 12, Köra bil 12

ANFALLSSÄTT: Browning hp (skr 1-5, ls 6-9, as 10-15, ds 16+)

UTRUSTNING: Browning hi-power i axelhölster, mobiltelefon

HEMORT: Waterloo Station Garage, London



— DET FINNS INGEN SOM KAN SKAPA EN SJÄL, HAR ALDRIG FUNNITS. VARJE SJÄL MÅSTE SKAPA SIG SJÄLV, SA VÄKTAREN.

HAN LYFTE SKÅLEN MED FOSTRET OCH LADE ÖRAT MOT GLASET. BARNET TOG INGEN NOTIS OM HONOM. DE SMÅ HÄNDERNA RÖRDE SIG FÖRSIKTIGT, SOM FÖR ATT PRÖVA SIN STYRKA, I DEN GRUMLIGA VÄTSKAN. HAN STÄLLDE NED SKÅLEN PÅ BORDET.

— JAG KAN LÅTA ER PASSERA PORTEN, FÖR NI SÖKER INTE FÖRINTELSEN. MEN DET ÄR ETT FARLIGT FÖRETAG, SA HAN.

HAN LEDDE DEM UT UR HUSET OCH UPPFÖR EN KULLE PÅ ANDRA SIDAN DALEN. NÄR DE KOM NÄRMARE SÅG DE LABYRINTEN SOM VAR ETSAD I KULLEN, EN VIT SPIRAL SOM BILDADES AV KALKBERGET DÄR LJUNGEN VAR BORTSKAVD.

— HÄR ÄR PORTEN. LÅT BARNET FÅNGA SIN SJÄL OCH VÄND TILLBAKA SEN. KANSKE KAN MINNENA HJÄLPA ER TILLBAKA. ANNARS ÄR NI FÖRLORADE, SA HAN.

NÄR DE TOG FÖRSTA STEGET IN MOT LABYRINTENS MITT INSÅG DE VAD HAN MENADE. MALSTRÖMMEN I VIRVELNS MITT KALLADE DEM MED EN VÅLDSAM KRAFT. FÖR VARJE STEG BLEV LOCKELSEN STÖRRE, VILJAN ATT NÅGONSIN ÅTERVÄNDA TILL VERKLIGHETEN BRÖTS SÖNDER I FRAGMENT OCH SPOLADES BORT. BARA BARNET TYCKTES OPÅVERKAT I SIN GLASSKÅL.

TILL VÄRLDENS BÖRJAN

Rollpersonerna vet att en själ bara kan skapas i något som kallas Achlys och att en glömd man har nyckeln dit. De kan genom tatueringarna och kartan de fick av Waya söka sig fram till den glömde mannen. Han lever långt bortom vår verklighet, där tid och rum bryts sönder och förintas eller

skapas. Mannen är en spegling av det bleknande första kortet, Demiurgos, i kortleken. Han vet genom sin koppling till skaparen hur en ny själ blir till. Han kan leda dem till väktaren, en aspekt av den blinda tjuren som vaktar underjordens labyrint. Han håller dem borta som annars skulle störta sig in i förintelsen och slukas av Achlys. Rollpersonerna måste övertala väktaren om att få passera porten till labyrinten. Väl på andra sidan måste de hjälpa det magiska barnet att kalla till sig sin själ och sedan ta sig ut igen innan de förintas i mörkret före kaos.



BAKOM FÖRDRAGNA GARDINER RUTTNAR KROPPARNA EFTER DEM SOM HAR DÖTT BORTGLÖMDA

Det glömda Kennington Rollpersonerna har en tatuering gemensam efter mötet med Waya, en spiral på vänster hand. När de tittar närmare på den ser de bara ett stort mörker som tycks vilja dra dem till sig. Den enda del av tatueringen som de kan se på utan alltför stor obehag är den yttersta spetsen. Där tycks delar av London vara avbildade. De får minnesbilder från några kvarter i närheten av Kennington Road och av ett suddigt ansikte.

De har dessutom en kladdig karta som Waya har gjort utifrån deras minnesbilder. Den börjar med ett kryss vid Kenningtons t-banestation.

De kan åka till Kennington och försöka följa minnesbildernas väg. Först är det lätt. De minns några hus längs vägen, upp längs en mindre gata. Sedan blir det svårare. De måste svänga över en ödetomt och upp i en liten gränd mellan kolsvärtade tegelväggar. Gränden mynnar ut på en liten gata som de känner igen ur minnet men inte kan placera på kartan.

Gatan ligger på gränsen till vår verklighet. Den existerar inte alltid i det London vi känner. Flera hus har igenspikade dörrar och fönster. Inga människor syns till. Rollpersonerna kan se misstrogna ansikten kika fram mellan fördragna gardiner och sedan försvinna igen.

I ena riktningen fortsätter gatan i det oändliga med klassiskt engelska radhus i svärtat tegel. I andra riktningen blir husen allt äldre och mer förfallna tills gatan försvinner ut i ett raserat industrilandskap med skorstenar och svarta tegelmurar. Trots den egendomliga miljön ser rollpersonerna hela tiden London skymta runt husen. Big Ben och kyrkornas torn sticker upp över hustaken. Smala gränder mellan husen leder ut i det vanliga London igen.

De har hamnat i en del av London som var kopplad till de nu försvunna arkonterna. När arkonterna bleknar bort ur människornas medvetande försvinner de delar av staden som lydde under dem. Här bor enslingarna, människor som har dragit sig tillbaka från all mänsklig samvaro, barn på rymmen och bortglömda åldringar.

Sedan korten kom till London har de glömda delarna knutits till de bleknade arkonternas delar av Tarotikan. När Seymor kom tillbaka började han ta kontroll över området. Sedan han återvände har de glömda rent fysiskt börjat försvinna. De bleknar bokstavligt talat bort.

Rollpersonerna ser tydliga rester av förfall överallt. Kadaver efter döda hundar ligger på gatorna. Trädgårdarna har förfallit och håller på att torka bort. Bakom fördragna gardiner ruttnar kropparna efter dem som har dött bortglömda. En stank av kolrök blandad med förruttnelse ligger över hela området. De ser inga affärer, inga bilar eller cyklar.

Enslingarna När de bortglömda ser att rollper-

sonerna kommer från utsidan och att de har ett ofött barn med sig reagerar de. De är nära knutna till de glömdas gudinna som Seymor har fängslat. I drömmar har hon gett dem förhoppningar om att ett ofött barn ska föra bort kortleken och stoppa den gradvisa förintelsen av deras värld. De vet att korten bär skulden till att de gradvis bleknar bort.

Men enslingarna kan inte själva kontakta rollpersonerna. De har inte makt att tränga sig på någon som kommer utifrån. Rollpersonerna måste anstränga sig och söka upp dem för att få hjälp.

Om de inte nöjer sig med att knacka på i husen där de ser människor, utan öppnar dörren och går in, kan de komma till tals med folk. Alla de möter är egendomligt diffusa. Rollpersonerna glömmer deras anletsdrag så snart de tittar bort.

Men när rollpersonerna lyckas komma till tals med enslingarna får de svar. De märker att alla är oroliga på gränsen till hysteri.

— Vi försvinner. Det är kortlekens fel. Vi är de bleknade korten och kortleken förintar oss. Ni måste hjälpa oss. Ni har det ofödda barnet. Se till att korten försvinner, säger de.

Genom sin nära koppling till de glömdas gudinna vet de mer om korten än många andra. De kan förklara för rollpersonerna att gudinnan hör hemma i Metropolis, 'staden bortom'. Tarotikan är hennes redskap för att påverka människornas värld.

— Förut var vi enslingar. Vi levde på gränsen mellan London och den stora staden bortom. Nu är vi på väg att förintas, säger de.

De säger att det beror på att den som har kortleken nu använder den för sina egna syften. Han behöver inte enslingarna. De bleknar bort för att ersättas av hans tjänare.

Det ofödda barnet kan skapa ett nytt kort och ta kontrollen över Tarotikan, säger de. De kräver att rollpersonerna ska försöka förinta eller föra bort kortleken så att de inte förintas. Då kan de tänka sig att tala om hur de kan hitta den glömde mannen. De säger att de vagt minns honom, även om de inte kan påminna sig vad han heter.

— Ni kan aldrig hitta honom själva. Bara vi, som också bleknar bort, kan finna honom, säger de.

Om rollpersonerna lovar att försöka hjälpa dem visar de vägen uppför en lång slingrande backe till en stor stenkyrka som ligger på kullens topp.

— Det är S:t Patricks. Där finns den glömde. Han är präst där, om vi inte minns fel. Ingen har sett honom på länge, säger de.

Den tomma katedralen Vägen tar slut vid en vändplan på kullens topp. Där ligger en gotisk stenkyrka med två höga torn. Kyrkogården är på väg att växa igen och när de ser på gravarna hittar de ingen yngre än tidigt 1800-tal. Bara en smal gång fram till kyrkportarna är krattad.

Den glömde mannen, representanten för det första kortet i Tarotikan, var kyrkoherde i S:t Patricks innan han lämnade London för gott. Enslingarna i Kennington har inte brytt sig om honom på många år, så de vet inte att han har lämnat kyrkan. Det är en gammal, förfallen stenkyrka. Portarna står lite på glänt. När de tittar in ser de att någon har tänt ett par ljus framme vid altaret och nödtorftigt sopat i mittgången. Annars är allt förfallet. Kyrkbänkarna är på väg att ruttna bort och altarskåpets dörrar hänger på trekvart. Glasfönstren är spruckna och fåglarna har byggt bo i taket.

Ingen människa finns i kyrkan. De hittar ingenting av intresse i själva kyrkorummet, mer än att de inser att någon bristfälligt sköter lokalen. Inne i sakristian har råttorna ätit upp det mesta av mässhakarna i klädskåpen, men i en låda i ett litet bord som står mot fönstret hittar de en läderbunden, svart bok som bara är lite fuktskadad.

Det är en dagbok som den glömde mannen skrev innan han lämnade kyrkan. Den är inte daterad med årtal, men löper från den 1/1 till den 31/10. De flesta dagarna består bara av rutinanteckningar om dop, vigslar, jordfästningar och underhåll av kyrkolokalerna. Det blir färre och färre mot slutet av boken. De sista veck-

orna tycks ingenting ha hänt. På sista sidan står:

'Jag har tänkt igenom Giorgios förslag. Det finns ingenting mer för mig här. Jag följer hans råd och reser genast i gryningen. Hinner inte tala med honom igen. Jag har författat ett brev som mor får överlämna.'

Prästens mor När rollpersonerna har tittat igenom kyrkan hör de hur kyrkportarna öppnas och hasande steg närmar sig. En liten, krokig gumma stapplar upp längs altargången och sopar rent med en piassavakvast. Hon stöder sig mot kvasten och tittar upp när hon märker att rollpersonerna finns i kyrkan, nickar mot dem och fortsätter att sopa.

Kvinnan är den glömde mannens mor. Hon har bristfälligt hållit kyrkan i stånd sedan han försvann. På sig har hon ett brev som sonen bad henne lämna till vännen Giorgio innan han reste. Hon tänkte överlämna det, men hade inget ärende ned till stan på många veckor. Till slut hade så lång tid gått att hon tyckte det var pinsamt att komma med det. Hon har stora samvetskval över att inte ha lämnat brevet. Bitvis dämpar hon dem genom att hålla ordning i kyrkan så gott hon kan. Liksom alla andra glömda inleder hon inte ett samtal. Rollpersonerna måste tilltala henne för att få svar.

Frågar de efter den glömde mannen rycker hon på axlarna och säger att hon inte vet. Frågar de efter kyrkoherden säger hon att han har rest bort. Hon säger att hon är kyrkoherdens mor och att han har fått tjänst på annat håll. Hon vet inte var.

— Folk är inte så kyrksamma här, säger hon.

När hon märker att rollpersonerna vill prata med henne vågar hon så småningom fråga om de har något ärende nedför backen, till husen. Hon halar upp ett skrynkligt, solkigt brev ur fickan.

— Jag har något jag skulle behöva ha lämnat. Kan ni ta det med er? frågar hon.

Brevet är addresserat till Giorgio Fulci. Hon förklarar att det är en god vän till hennes son.

— Han bor där backen tar slut, säger hon.

Giorgio Fulci Det är inte helt lätt att hitta rätt adress. Namnen har skavts bort eller bleknat på de flesta namnskyltarna. Med lite möda lyckas de uttyda att det en gång har stått 'Fulci' på en handtextad skylt vid ett hus i slutet av backen. Ingen öppnar om de knackar på, men de ser att någon rör sig bakom de fördragna gardinerna. Dörren är olåst.

Giorgio bor ensam i huset och går aldrig ut. En trappa upp hittar de honom framför TV:n. Han tittar upp när de kommer och tackar dem om de ger honom brevet. Det innehåller ett tack från den glömde mannen för att Giorgio gav honom adressen till sin hemby, där de sökte efter en kyrkoherde.

Giorgio kan berätta för rollpersonerna att han brukade gå upp till kyrkan och prata med kyrkoherden förr i tiden. Men folk slutade gå dit så kyrkoherden tröttnade och ville därifrån. Giorgio gav honom adressen till sin hemby där de sökte efter en kyrkoherde. Tydligen begav sig den glömde mannen dit. Giorgio minns sin vän, men han kan inte påminna sig hans namn. Han minns inte namnet på sin hemby heller, men han kan beskriva vägen dit för rollpersonerna. Han har några suddiga fotografier som visar låga stenhus i ett öde hedlandskap. De ser ut att vara närmare hundra år gamla.

— Det har blivit så mörkt där i trakten. Jag funderade på att ge mig dit en gång. Men det var för besvärligt, säger han.

Han visar dem ut ur huset och pekar nedför en lerig körväg som leder ut på baksidan. Den slingrar sig ut i det mörka, förfallna industrilandskapet.

— Ta den där vägen. Följd den och ta inte av åt något håll. Fråga efter den glömde, säger han.

Väktarnas by Körvägen leder ut i ett ensligt landskap med sönderfallande industrier, låga tegelmurar och uppbruten asfalt på marken. Himlen är grå och tung. Det är öde och övergivet. Himlen blir hela tiden mörkare och landskapet sveps in i en evig skymning.

Snart är det så mörkt att de måste söka sig fram försiktigt. En tät dimma kommer glidande och kväver ljuset från ficklampor och lyktor. Det känns som om himlen sänker sig som ett tak över dem och de raserade murarna omkring dem blir till en förvirrande labyrint.

De hör ljud som av dånande vattenmassor eller stora maskiner. Ljudet blir starkare tills de inte hör varandras röster längre. Vattendroppar stänker upp och de inser att vägen löper på randen av en mäktig flod som störtar brant ned, men inte syns i dimman och mörkret. De befinner sig i den underjordiska staden Ktonor, porten mot Achlys, som har tagit formen av ett ödsligt industrilandskap.

Vägen krymper ihop till en smal stig mellan låga tegelmurar som så småningom också försvinner. Flockar av fladdermöss som flyger lågt över deras huvuden är de enda levande varelser de kan se. De hör avlägset klangen av kyrkklockor, som långsamt kommer närmare. När mörkret och dimman är så kompakta att de knappt ser handen framför sig kommer de fram till ett stenhus.

Huset ligger i utkanten av en liten by med åtta gårdar och en förfallen kyrka. Det är en närmast medeltida by. Sånär som på någon cykel och fotogenlampa finns det ingenting som antyder att den skulle vara modernare än 1300-tal. Rollpersonerna ser inga människor ute, men knackar de på i något hus blir de insläppta.

Byborna är klädda i ålderdomliga, svarta vadmalskläder. Husen är medeltida eller äldre, stenhus med tak av skiffer. Det finns knappast några möbler, bara väggfasta bänkar och halm på golvet.

De bjuds att dela gårdsfolkets middag. Husfolket är tystlåtna om inte rollpersonerna försöker fråga ut dem om var de befinner sig och hur de ska gå för att hitta den glömde.

Om inte rollpersonerna frågar efter den glömde eller Achlys uppträder värdfolket som vanliga bybor. De säger att byn inte har något namn, men 'den har hetat Trilsey, innan den förlorade sitt namn'. De säger att de mest lever av fåravel och att de inte besöker London särskilt ofta, fast de vet att staden ligger i närheten.

Frågar rollpersonerna efter den glömde eller Achlys tystnar värdfolket. Kvinnor och barn drar sig ut i köket. Männen gör korstecken och ser sig försiktigt om innan de viskande förklarar att de är den glömdes väktare. De tjänar honom och bevarar hans hemligheter.

— Bara de värdiga kan stiga inför den glömde, säger de.

De förklarar att rollpersonerna måste rena sig innan de ens kan hoppas att få skåda den glömde. De för ut dem ur gården och genom byn till den förfallna lilla stenkyrkan. Det har börjat regna och långt borta ylar vargarna. Inne i kyrkan brinner hundratals smala vaxljus.

— Försjunk i bön, säger de och lämnar rollpersonerna i kyrkan.

Tre timmar senare, vid midnatt, kommer de två männen tillbaka och säger att den glömde är beredd att träffa dem. De försäkrar för rollpersonerna att det är en stor ära och att de måste vara mycket speciella som utan förvarning får träffa den glömde.

Männen leder dem längs en smal stig uppför ett brant berg till ett stort hus i två våningar byggt av råhuggen sten. En port leder in på en gårdsplan. I porten möts de av en kortväxt, svartklädd man som ber dem följa med. Byborna går tillbaka nedför backen.

— Min herre har beslutat att träffa er, säger den svartklädde mannen och visar dem in i huset.

Den glömde mannen Den glömde mannen är en spegling av kortlekens första kort, Demiurgos. Om han därigenom också är en aspekt av den försvunne skaparen låter vi vara osagt. Han har i alla fall vissa minnen och färdigheter gemensamma med Demiurgen, däribland kunskap om hur själar skapas.

Liksom arkonternas glömda tjänare är den glömde mannen på väg att blekna bort. Bara de glömda kan hitta honom. Att rollpersonerna över huvudtaget kan uppfatta hans existens beror på att de har fått sina minnen av Demiurgen tatuerade på vänster hand.

Den svartklädde tjänaren visar in dem i en överdå-

digt inredd bostad med ett till synes oändligt antal rum stadda i förfall. Hälften av de utsökta möblerna är täckta med vita skynken. Tavlor står inslagna i wellpapp mot väggarna. Tapeterna är fuktskadade. Det finns gott om religiösa symboler: krucifix och sjuarmade ljusstakar, små tavlor med Guds namn på hebreiska och arabiska, etsningar med bibliska motiv. Svartklädda tjänare rör sig som skuggor genom rummen.



DE KÄNNER STANKEN AV BLOD OCH FÖRRUTTNELSE DRIVA MED DIMMAN MOT DEM. MÖRKRET ÄR KOMPAKT

Betjänten visar rollpersonerna genom en lång rad rum innan de slutligen kommer till en relativt väl bevarad salong med snidade trämöbler och mörka gobelänger på väggarna. En vithårig man i fotsid, svart rock står med ryggen mot dem och stirrar ut genom ett fönster. Han vänder sig om när de kommer in i rummet. De vet att de har sett hans ansikte någonstans, men kan inte placera det. Betjänten försvinner ut igen.

Den glömde är giktbruten och böjd, men anstränger sig för att hålla ryggen rak med hjälp av en käpp. Han är kanske i 70-årsåldern, med kortklippt glesnande skägg och runda glasögon. Under den fotsida svarta rocken skymtar en prästkrage. 'Vad vill ni?' frågar han och spänner ögonen i dem. Den glömde vet mycket om korten och är en av de få som har kunskap om hur man skapar en ny själ. Han kan berätta för rollpersonerna att de glömdas gudinna har skapat Tarotikan ur sin egen smärta och skurit ut korten ur sin kropp.

Seymor hör hemma i helvetet och har kommit för att återta kontrollen över kortleken. Själv är den glömde mannen knuten till ett av de bleknande korten, det är därför han är på väg att försvinna.

Han bekräftar att de måste uppsöka Achlys, intigheten före kaos, för att skapa en själ. När det finns ett tomrum, en potential för en ny själ så formar den sig själv ur intigheten.

— Intigheten är potentialen. Kaos är skapelsen, säger han.

Han kan inte förklara för rollpersonerna hur en själ skapas. De har redan själar och behöver inga.

— Men jag kan förklara för den ofödda, säger han och lyfter behållaren med fostret.

Barnet tycks titta upp ett ögonblick och rör sig oroligt i den grumliga vätskan. Mannen ber dem vänta ett ögonblick och går ut med fostret. Han kommer tillbaka efter några minuter och ställer ned behållaren på bordet.

— Så där. Nu vet det vad som måste göras. Ni behöver bara föra det in i kaos, säger han.

Mannen kan hjälpa dem att hitta till Achlys. Han varnar dem för att de måste ta sig förbi väktaren vid porten, men han tror inte att det blir så svårt. De tänker inte låta sig förintas, så de borde släppas igenom.

— Använd era minnen för att hitta tillbaka sen, säger han.

Han drar i en klocksträng och någonstans långt borta ringer en klocka. Efter en halv minut dyker betjänten upp. Den glömde säger att tjänaren kan leda dem till porten mot Achlys.

Det är fortfarande mörkt och dimma när de kommer ut. De går ut ur byn och ut i det söndertrasade landskapet igen. Det är omöjligt att orientera sig. De har ingen uppfattning om hur lång tid som förflyter. Någonstans i dimman stannar alla klockor. När de hör ett skrik på avstånd, som av ett döende djur, stannar betjänten.

— Fortsätt bara rakt fram så hittar ni honom, säger han och vänder om.

Den blinde De känner stanken av blod och förruttnelse driva med dimman mot dem. Mörkret är kompakt. Marken sluttar svagt nedåt och är täckt av stenar och löst grus. Då och då snubblar de över sönderslitna kroppar och kroppsdelar, som blir allt fler ju längre de kommer. Marken är beströdd av ben och skallar om de känner efter. De flesta är gamla och smulas sönder när de rör vid dem, men några har fortfarande rester av kött och hud kvar.

Till slut kommer de ned i en dalsänka och marken blir plan. De hör ett rytmiskt, frasande ljud och mörkret skingras. De ser ned på en liten gård som ligger inklämd i dalsänkan, nästan osynlig. En gammal man med utstuckna ögon går och slår gräset utanför gården. Han har gammaldags arbetskläder på sig och tittar upp när de kommer ned.

— Jag låter ingen passera vidare härifrån. Ni måste vända om eller dö, säger han.

De ser på hans sätt att hålla huvudet att han är blind. På kullarna runt gården finns enkla träkors som markerar gravarna där de som vägrat vända om vilar.

Om de förklarar att de inte tänker söka förintelsen och att de har ett barn som behöver en själ med sig blir mannen fundersam. Han fingrar på glasbehållaren med barnet och tänker efter en stund. Sedan ber han dem att komma med ned till gården som ligger gömd mellan kullarna. Mörkret har lättat något och de kan se var de sätter fötterna.

Gården är lite gammaldags, med möblering som från den engelska landsbygden på 30-talet. Mannen förklarar att han vaktar vägen in i labyrinten och frågar vad rollpersonerna vill.

— Jag kan låta er passera porten, för ni söker inte förintelsen. Men varför skulle ni söka Achlys? frågar han

När de säger att de tänker skapa en ny själ skakar han på huvudet.

— Det finns ingen som kan skapa en själ, har aldrig funnits. Varje själ måste skapa sig själv. Den som behöver en själ kan kalla på den. Då skapar den sig själv ur Achlys och formas i kaos. Barnet kan kalla på sin själ, säger han.

— Achlys är förintelsen och i vanliga fall återvänder ingen därifrån, varnar han dem. Han studerar rollpersonernas tatueringar och säger att de möjligen kan hitta ut med hjälp av sina minnen.

— Det är minnet som försvinner när ni går in där. All tid som har förflutit mellan det att era själar skapade sig och nuet försvinner. Den har aldrig funnits. Ni har era minnen med er. Med hjälp av dem kan ni återskapa era liv och komma tillbaka. Kanske, säger han.

Han varnar dem för att gå alltför nära hans syster, som människorna kallar Hon Som Vakar I Djupet. Hon kan sluka dem som kommer för nära. Han leder dem ut ur huset och uppför en kulle på andra sidan dalen. När de kommer närmare ser de en labyrint som är etsad i kullen, en vit spiral som har bildats av kalkberget där ljungen är bortskavd.

— Här är porten. Låt barnet kalla fram sin själ. Kanske kan minnena hjälpa er tillbaka sen. Annars är ni förlorade, säger han.

När de tar första steget in mot labyrintens mitt inser de vad han menar. Malströmmen i virvelns mitt kallar dem med en våldsam kraft. För varje steg blir lockelsen större, viljan att någonsin återvända till verkligheten bryts sönder i fragment och spolas bort. Bara barnet är opåverkat i sin glasskål.

Den inre labyrinten När de går genom labyrinten löses världen upp omkring dem. Den blir kornig och svartvit, som ett rastrerat fotografi. De ser hur deras kroppar börjar lösas upp tills bara tatueringarna finns kvar. Glasbehållaren med fostret blir otydlig, men själva barnet syns fortfarande tydligt.

Spiralen tycks oändligt mycket längre än den såg ut att vara från utsidan, men snart förlorar de all uppfattning och tid och avstånd. Gradvis, för varje steg de tar, glömmer de bort vilka de är, varifrån de kommer och vad de ska göra. De upplöses i den grå kornigheten tills bara tatueringarna och fostret syns. Alla minnen raderas om de inte oupphörligen koncentrerar sig på tatueringarna för att minnas vilka de är och varifrån de kommer.

Från malströmmen i mitten av spiralen kallar en stark röst på dem att komma, att upplösas. Till slut minns de bara att de har fötts ur Achlys och att intigheten kallar dem tillbaka. Bara genom att oupphörligen koncentrera sig på minnena som är det enda som finns kvar i kaos kan de stå emot lockelsen att dras inåt.

De har inte längre någon uppfattning om att de rör sig framåt eller uppfattar någonting omkring sig, när de ser något som avviker från den grå intigheten. Långt borta, vid malströmmen som kallar på dem, urskiljer de en människolik skepnad, en kvinna. Hon är omsvept av det grå töcknet och försvinner ibland, men de ser henne ändå tydligt. Hon håller glasskålen med fostret i händerna. Det är Hon Som Vakar I Djupet.

Gestalten, som tycks byta skepnad hela tiden och inte alltid ser helt mänsklig ut, sträcker fram glasskålen till dem så att de kan ta den. Något har förändrats hos fostret. Det ser på dem och säger något som de inte förstår. Rollpersonerna består fortfarande bara av tatuerade minnen. Genom att koncentrera sig på den blå spiralen som fanns på den vänstra handen och följa den ut från centrum kan de hitta tillbaka ut ur kaos. Gradvis tar världen form omkring dem, tills de slutligen befinner sig i labyrinten igen.

Men de är inte kvar på heden i Ktonor. De förts till London och befinner sig i en svagt antydd labyrint av lagda stenar mitt i Hyde Park. En bit bort går en blind trädgårdsarbetare och krattar löv.

Den glömde mannen Den glömde mannen har formats efter Demiurgos-kortet i Tarotikan. Han har tagit många drag av den försvunne Demiurgen, men är ändå helt mänsklig. Han minns inte längre själv vem han var innan han blev den glömde.

Den glömde är en kort och böjd man som håller sig rak med hjälp av en käpp. Han har glest, kort skägg och fårat ansikte. Han går klädd en fotsida svart rock över prästkappa. Han lämnar aldrig sitt hus.



PERSONLIGHET: En ensling som inte längre själv vet vem han är eller vem han har varit. Han har stora kunskaper och enastående minnen, men bara fragment återstår av hans medvetande.

ROLLSPELSTIPS: Ge intryck av försvunnen styrka, försök hålla dig upprät trots att du har kroknat och tala med auktoritet, trots att rösten sviker dig.

RÖR	7	**EGO**	49
STY	7	**KAR**	7
TÅL	7	**UPP**	7
UTS	7	**UTB**	—

LÄNGD: 160 cm **VIKT:** 60 kg
FÖRFLYTTNING: 4 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: –1 **SKADEBONUS:** —
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
2 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: ±0
FÄRDIGHETER: Otaliga, halvt bortglömda.
HEMORT: Gränslandet där tid och rum upplöses

Väktarna Den by rollpersonerna finner har funnits sedan 1300-talet. Byborna kallar sig väktare och tjänar den glömde mannen. De lever i den del av den underjordiska staden Ktonor som rollpersonerna ser, en del som ligger mycket nära London. De klär sig i mörka, ålderdomliga kläder. Om de möter rollpersonerna när dessa har besökt Achlys är de fyllda av vördnad.



PERSONLIGHET: Fanatiska traditionalister. De har inte ändrat någonting i sina liv på hundratals år och ägnar all sin kraft åt att bevara den glömdes hemligheter.

ROLLSPELSTIPS: Stirra lite tomt och fanatiskt framför dig.

RÖR	12	**EGO**	12
STY	12	**KAR**	10
TÅL	11	**UPP**	12
UTS	10	**UTB**	9

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** +1
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –25
FÖRDELAR: Förhöjt medvetande
NACKDELAR: Fanatism
FÄRDIGHETER: varierar
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
UTRUSTNING: jordbruksredskap
HEMORT: Den namnlösa byn i Ktonor
ANTAL: 30 väktare i hela byn

Den blinde Den blinde mannen rollpersonerna möter på gränsen mot den inre labyrinten är en aspekt av den blinda tjuren, väktaren mot Achlys. Han dödar eller avskräcker dem som söker sig mot den inre labyrinten. Rollpersonerna möter honom i en föga skräckinjagande gestalt, eftersom de inte hyser någon önskan att förintas.

Om någon av dem uppriktigt söker förintelsen tar han skepnad av en behornad varelse dränkt i blod och landskapet runt rollpersonerna sluts till en mörk labyrint.

Den blinde är en högrest man klädd i gammaldags arbetskläder, jacka, byxor och stövlar. Hans ögon är utstuckna och ögonhålorna gapar tomma.



PERSONLIGHET: Hans enda syfte är att hindra dem som söker Achlys för att förintas.
ROLLSPELSTIPS: Spela ålderdomlig lantbrukare, lite sävlig och lugn. Försök ge ett intryck av dold aggression under den lugna ytan.

RÖR	80	**EGO**	50
STY	50	**KAR**	10
TÅL	100	**UPP**	30
UTS	12	**UTB**	6

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 80 kg
SINNEN: Skarpa. Kan läsa tankar och känslor.
FÖRFLYTTNING: 40 m/SR **HANDLINGAR:** 9
INITIATIVBONUS: +68 **SKADEBONUS:** +19
SKADEKAPACITET:
19 skråmor = 1 lätt sår
18 lätta sår = 1 allvarligt sår
16 allvarliga sår = 1 dödligt sår
Dör först efter 10 dödliga sår
FÄRDIGHETER: Svärd 75, Lie 75, Undvika 50, Slåss utan vapen 30
ANFALLSSÄTT: Lie (skr 1-4, ls 5-9, as 10-16, ds 17+)
HEMORT: Porten mot den inre labyrinten



— JAG, JÄVLA IDIOT, HJÄLPTE HONOM ATT FÅNGA UNGEN. HAN VAR MÄKTIG OCH JAG TRODDE PÅ VAD HAN SA. SEN FÖRSTOD JAG ATT HAN TÄNKTE TA ÖVER HELA SKITEN OCH SLÄNGA UT MIG. DET VAR DÅ JAG FÖRSÖKTE DÖDA UNGEN. OCH SEN, JA NI VET...

WES TRUMMADE ILSKET CIGARETTEN MOT ASKFATETS KANT. BLICKEN IRRADE ÖVER RUMMET OCH DE MAGRA HÄNDERNA KNÖTS MOT BORDSSKIVAN.

— MEN VISST. VI KAN FÖRSÖKA PLOCKA UT UNGEN. DÅ MÅSTE VI GÅ IN DIT OCH VÄCKA DEN. SEN KAN JAG SLÄNGA UT DEN DÄR JÄVELN.

HAN GICK UT I KÖKET OCH KOM TILLBAKA MED FEM SMÅ PLASTPÅSAR MED SVART PULVER SOM HAN SLÄNGDE PÅ BORDET. SEN PLOCKADE HAN FRAM EN SKITIG SPRUTA UR ÄRMEN.

— DET KOMMER ATT KOSTA MIG EN HEL DEL. JAG GÖR DET INTE FÖR ATT HJÄLPA ER. TRO INTE DET. DET ÄR BARA ATT JAG ÄR SÅ FÖRBANNAD, SA HAN OCH BÖRJADE BLANDA UT PULVRET.

SEN LÄT HAN SPRUTAN GÅ RUNT. FÖRST

SKITIGA DRÖMMAR

TYCKTES INGENTING HÄNDA. DROGEN SVEPTE IN DEM I EN KVÄVANDE DIMMA OCH TANKARNA VILLE INTE LYDA VILJAN. LÅNGSAMT KLARNADE VÄRLDEN OMKRING DEM. DE VAR KVAR I WES LÄGENHET, MEN NÅGOT HADE FÖRÄNDRATS. UTANFÖR VAR HIMLEN EN MÖRKARE NYANS AV BLÅTT. WES GULSOTSBLEKA KROPP SÅG ÄNNU MER ROVDJURSLIK UT ÄN TIDIGARE. BLAND CIGARETTASKAN OCH SMUTSEN PÅ BORDET KRÄLADE HUNDRATALS SMÅ, SVARTA INSEKTER SOM FÖLL ÖVER BORDSKANTEN OCH BÖRJADE KRYPA UT ÖVER GOLVET.

Rollpersonerna har hjälpt det magiska barnet att skapa sig en själ. Seymor kan inte längre helt få det under sin kontroll.

Men han kan fortfarande försöka hindra barnet från att ta kontrollen över korten. Han utnyttjar den makt han har skaffat sig över knarkarnas drömvärld, en mörk och mardrömslik plats som under hundra års tid har influerats av månsviten i kortleken. Där kan Seymor fängsla barnets drömsjäl och hålla det kvar i ständiga mardrömmar. Rollpersonerna måste gå in i drömvärlden för att befria barnet ännu en gång. Den enda människa som kan föra dem dit är drömvärldens herre, en knarkare som hjälpte Seymor att fånga det magiska barnets själ. Han har förstått att han har blivit lurad och är ute efter hämnd. Men han är ingen pålitlig allierad.

Stulna drömmar När det magiska barnet har fått sin själ kommer inte längre Seymor åt det med fysiska medel. Det försvarar sig instinktivt mot alla angripare. Trots att det inte har något medvetande ännu kan det påverka världen omkring sig på samma sätt som en uppvaknad människa. Seymor och hans män kan inte röra det.

Liktorn bestämmer sig för att lura det i en fälla. Med hjälp av Wes, en knarkarnas drömfurste som han har fått makt över genom korten, lockar han till sig barnets drömsjäl och fängslar den i Sandburn i drömmen. För säkerhets skull förvrider han drömvärlden så att Sandburn ska vara omöjligt att hitta. Sedan börjar han ge barnet mardrömmar som ska tvinga in det under hans vilja. Han slänger ut Wes ur drömvärlden och varnar honom att inte lägga sig i hans affärer.

Rollpersonerna märker att något är fel när fostret inte längre tittar på dem. Det knyter ihop sig till en krampaktig boll och rör sig inte. De kan inte med några medel få det att reagera. De kan knappast få någon läkare att säga något om vad som har hänt. Fostret borde enligt alla rimliga sätt att se vara dött.

Ett misslyckat mordförsök När Wes, knarkarnas drömfurste, inser att Seymor tänker ta kontrollen över hans drömvärld och slänga ut honom blir han desperat. Drömvärlden är det enda som håller honom kvar i livet. Han kan inte leva utanför den. Seymor kommer han inte åt, så han bestämmer sig för att angripa det magiska barnet. Han vet inte att det är nästan omöjligt att skada i vår värld.

Någon gång när fostret är oövervakat angriper Wes tillsammans med två medhjälpare. De är ute efter att döda barnet och räknar inte med att det ska vara särskilt svårt. De har inte tagit med sig några vapen, utan tänker använda tillhyggen som finns på plats.

När de kommer in i rummet där fostret finns känner Wes att något är väldigt fel. Han har magisk intuition och kan se att barnet har en egenartad aura. Han säger åt en av sina medhjälpare att ta något tungt som finns i rummet och slå sönder glasbehållaren som fostret ligger i.

Mannen plockar upp något tungt och går fram mot glasskålen, men fostret känner att det är hotat. Det reagerar instinktivt och använder telekinesi för att välta en bokhylla över mannen, köra upp en sax i ögonen på honom, eller vad som verkar lämpligt utifrån var de befinner sig.

Mannen blir allvarligt skadad. Wes och den andre mannen retirerar snabbt från platsen. När rollpersonerna kommer dit hittar de en sårad knarkare som ligger på golvet. Han påstår att han är en inbrottstjuv. Om de pressar honom säger han att han jobbar för Wes och inte vet någonting om någonting. De kan få ur honom att Wes håller till i Limehouse, men det är allt han säger. Han verkar allvarligt chockad och är uppenbarligen rädd för fostret.

Hotelser Wes bestämmer sig för att hota rollpersonerna istället. Han skickar två storväxta, skitiga män med långt stripigt hår och stiletter i bakfickan för att prata med dem. Männen säger till rollpersonerna att de ska kalla tillbaka sin unge från drömmarna, annars kommer de att råka illa ut. Den kommer inte att överleva särskilt länge om de inte ser till att få bort den därifrån. Om rollpersonerna försöker

fråga ut dem vet de ingenting. Wes har sagt åt dem vad de ska säga. Under dödshot kan de berätta att de är utsända av Wes i Limehouse.

Knarkarna Rollpersonerna kan höra sig för med knarkare på stan om vad som pågår. De är inte helt lätta att fråga ut. I allmänhet kräver de något i gengäld för att prata. Men om rollpersonerna kommer till tals med några av dem kan de få fram att en massa folk har fastnat permanent i drömvärlden och verkar inte komma ut igen. De kan berätta att en man som rollpersonerna kan identifiera som Seymor har tagit över drömvärlden och börjat förändra den. Om rollpersonerna frågar om knarkarnas drömmar börjar många prata om Wes som en viktig person. Han är en smålangare som är känd bland knarkarna i östra London. Han har en kvart vid Dog's End i Limehouse.

En kvart i Limehouse Wes bor i ett nedslitet hus vid Dog's end i Limehouse. Lägenhetsdörrarna går ut till loftgångar som löper utmed huset. Wes bor på tredje våningen på baksidan, som vetter ut mot en liten kanal. Det står inget namn på dörren, men knarkare i kvarteren omkring kan tala om att Wes finns på nummer 32.

En mager tjej i för trånga jeans och svart blus öppnar om de ringer på. Det är fullt med folk i lägenheten, en smutsig och stökig kvart med nedsuttna möbler, fuktskadade tapeter, vinflaskor och gamla överfulla askfat överallt. Det är kallt och rått och luktar gammal tobak, spyor och urin.

Wes själv kommer utvacklande. Han är mager och gulblek med gulsprängda ögon och rovdjursliknande händer. Han har jeans och en öppen skinnjacka på sig. När han inser vilka rollpersonerna är blir han orolig.

— Åh. Den där grejen. Det är ingen fara. Var inte oroliga. Vi kan prata om det. Kom in, säger han.

Han säger åt rollpersonerna att sätta sig i köket och slänger ut alla andra ur lägenheten så att de kan prata ostört. Han plockar fram några flaskor öl och bjuder dem om de vill ha. Samtidigt försöker han pumpa dem på vad det magiska barnet egentligen är för något och varför Seymor vill ha dess själ fången i drömvärlden.

Han försöker få ur dem så mycket han kan utan att själv säga något, men när det blir ohållbart börjar han ge ifrån sig en del information. Han förklarar att han har varit herre i en drömvärld, gemensam för många av Londons knarkare.

— Den har funnits länge. Jag tog över efter en annan kille, säger han.

Drömvärlden har i själva verket, utan att Wes vet det, skapats under inverkan av Tarotikan som har format knarkarnas drömmar efter månsviten.

När Seymor dök upp började han knyta folk till sig, ge bort knark och pengar till dem som lydde honom och lovade att stödja honom. Wes säger att han först försökte slänga ut Seymor, men han var för mäktig.

— Så när han ville att vi skulle locka till oss den där ungen för att fånga den gjorde jag det. Vi gömde den på det där sjukhuset, Sandburn, men sen litade han inte på mig och gömde undan sjukhuset. Jag vet inte var det finns längre. Han slängde ut mig och sa att det var kört om jag kom tillbaka. Så vet ni hur vi kan slänga ut honom är jag med, säger han.

Wes förklarar att han kan ta med rollpersonerna in i drömvärlden, men där måste de sköta det mesta själva. Alla vet att Seymor är ute efter Wes och får någon syn på honom är det kört.

— Jag måste gömma mig, säger han.

Han förklarar att Seymor har gömt undan Sandburn. I drömmen ligger det inte längre där det borde. Han kan ha lagt in det i en privat drömvärld. I så fall vet bara han var ingången dit finns.

— Men det går inte att hålla något hemligt i drömmen. Det finns folk som vet, säger han.

Själv kan han inte prata med folk, men han kan tala om för rollpersonerna vilka de ska prata med för att få fram information. Alla har visserligen svurit trohet mot Seymor, men inga lojaliteter är värda särskilt mycket i Wes drömrike.

Om rollpersonerna går med på att försöka plocka ut barnet går Wes ut i köket och kommer tillbaka med fem små plastpåsar med svart pulver som han lägger på bordet. Han plockar fram en skitig spruta ur ärmen och börjar blanda ut pulvret. Frågar rollpersonerna vad det är för något ler han bara.

Om rollpersonerna är motvilliga att injicera en okänd drog med Wes spruta kan de skaffa egna kanyler, men Wes måste föra in dem i drömvärlden genom sin egen lägenhet. Det är den enda säkra vägen in i drömmen för honom sedan Seymor har slängt ut honom.

Han låter sprutan gå runt. Först tycks ingenting hända. Drogen sveper in rollpersonerna i en kvävande dimma och tankarna vill inte lyda viljan. Långsamt klarnar världen omkring dem. De är kvar i Wes lägenhet, men något har förändrats. Utanför är himlen en mörkare nyans av blått. Wes gulsotsbleka kropp ser ännu mer rovdjurslik ut än tidigare. Bland cigarettaskan och smutsen på bordet krälar hundratals små, svarta insekter som faller över bordskanten och börjar krypa ut över golvet.

Wes drömvärld Rollpersonerna har hamnat i knarkarnas drömvärld. Det är ingen drömvärld i ordets egentliga bemärkelse. De befinner sig fortfarande kroppsligen i London. Deras kroppar ligger inte kvar någonstans i dvala, utan allt som händer dem händer i verkligheten. De kan träffa människor som befinner sig utanför drömvärlden. Enda skillnaden mellan rollpersonerna och dem som är utanför drömmen är att rollpersonerna kan se mer av verkligheten.

De har fått en begränsad förmåga att se genom illusionerna, uppblandat med en benägenhet att hallucinera. Det gör att det kan hända saker som normalt inte skulle hända i London. Mardrömmar kan ta fysisk form. Väggarna kan drypa av blod och förvandlas till gapande käftar. Wes skitiga lägenhet fylls gradvis av krälande insekter som driver ut dem på gatan. Allting kan förändras. Använd din egen fantasi och rollpersonernas nackdelar för att få fram en skräckstämning. De har hamnat i en kollektiv mardröm. Låt dem aldrig känna sig trygga.

Innan de lämnar lägenheten tar Wes en annan skepnad. Han förvandlar sig till en raggig, rovdjursliknande skepnad med gula, variga ögon.

— Vi ska prata med Richie. Han vet vilka som jobbar åt Seymor, säger han och leder dem ut genom dörren.

London är trängre, skitigare och mer förvridet än vanligt, men i stort sett ser det ut som i vaket tillstånd. De ser fler knarkare ute på gatorna än vanligt och en del människor är egendomligt förvridna, missbildade eller rovdjurslika. Himlen är mörk och det är ständigt skymning, oavsett tiden på dygnet.

De tar tunnelbanan in till Leicester Square i centrum. Tunnelbanevagnen är organisk och ruttnande, som innanmätet i en död jättelarv. På Leicester Square ser de ännu tydligare att människorna inte ser ut som de borde. Många har drag av insekter, eller är fruktansvärt förvridna. En man sitter vid staketet runt gräsmattan mitt på torget och säljer små burkar med döda foster, som rollpersonerna känner igen som avbilder av det magiska barnet.

— Han jobbar åt Seymor. Akta er för honom, säger Wes.

De svänger upp i Chinatown och stannar utanför en liten restaurang med torkade ankor och korvar i fönstret. Wes säger att mannen bakom disken är Richie. Han är en polisspion som har sålt sig åt Seymor.

— Men jag tror inte han har sålt sig helt och hållet. Har ni något att erbjuda honom tror jag han kan leda er till Seymors tjänare, säger Wes.

Richie Det är rökigt och varmt inne på restaurangen. De enda människor som finns där är en lång, gänglig kines som står bakom bardisken och torkar glas och två feta, kortväxta män som sitter med varsitt glas vid ett bord och pratar viskande. Alla tre tittar upp när rollpersonerna kommer in.

Om rollpersonerna nämner Seymors namn eller Sandburn reser sig de två feta männen och skyndar ut

ur restaurangen. Är de mer diskreta vänder sig Richie till männen och säger att han ska stänga. När de har gått låser han dörren och häller upp var sitt glas kinesisk örtsprit åt rollpersonerna.

Richie är beredd att prata med rollpersonerna om de har något att erbjuda honom. Han vill veta mer om Seymor, korten, de glömdas gudinna, det magiska barnet och Sandburn. I utbyte mot sådan information kan han berätta att Seymor har köpt upp nästan alla småhandlare i London. Han tar upp beskyddarpengar och håller på att försöka ta över knarkhandeln.

— Det går inte att komma åt honom. Han har mäktiga vänner, säger Richie och rycker på axlarna.

— Till och med mina arbetsgivare, mina lagliga arbetsgivare, håller honom under armarna, tillägger han.

När de säger att Sandburn har försvunnit nickar han.

— Han fick hjälp att göra det. Han kunde inte gömma undan något så stort på egen hand. Det måste ha varit flera människor inblandade. Jag tror jag har en idé om vilka det kan ha varit.

Han säger att de två männen som tidigare satt på restaurangen var Seymors spioner. De brukar träffas på Cards, en exklusiv klubb på Greek Street. Richie säger att han möjligen kan köpa rollpersonerna medlemskap där, men det blir ganska dyrt. Det skulle kosta dem 2000 pund styck. Det är all hjälp han kan ge dem. Medlemskorten kan de få samma kväll, om de kan få fram pengarna. Han tar alla kända kreditkort. Om de går med på att betala skaffar han fram medlemskort åt dem.

— Fråga efter Charlotte. Hon serverar på Cards, säger Richie.

Seymors agenter De två feta männen som satt på restaurangen är Seymors agenter. De fattar intresse för rollpersonerna, särskilt om Seymor eller Sandburn nämns. När rollpersonerna kommer ut på gatan igen följer de efter dem på lite avstånd. Så snart rollpersonerna och Wes skiljs åt igen, till exempel för att rollpersonerna ska besöka Cards, försöker agenterna övermanna Wes och ta honom till fånga. De hotar att överlämna honom till Seymor om han inte berättar allt han vet om rollpersonerna. Wes blir rädd och pratar. Agenterna dödar honom och lämnar kroppen i en gränd. Sedan ger de sig efter rollpersonerna för att fånga in dem och överlämna dem till Seymor. Om rollpersonerna verkar många och tuffa beger de sig först till La Parma, en liten bar på Old Compton Street, där de plockar upp fyra gangsters som ska hjälpa dem.

Cards Wes säger att han tror att Cards är en bra idé. Om de inte vill bli medlemmar kan de vänta utanför tills någon lämplig person kommer ut och plocka in honom för förhör.

Ingången till Cards är en anonym, grå dörr en trappa upp i ett hus på Greek Street. Innanför dörren finns en jättelik man i svart smoking. Han ser inte riktigt mänsklig ut. När han ler ser de att han har slipade tänder. Hans naglar är svarta och vassa.

— Herr Seymors fiender vågar sig hit, ser jag. Oroa er inte. Ingen kommer att avslöja er. Om ni inte begår någon dumhet förstås, säger han och tar deras ytterkläder.

De kommer in på en stor klubb, större än vad man rimligen kan tro av utsidan på huset. Det finns ett till synes oändligt antal rum, barer, dansgolv med softad musik och privata utrymmen. En blandning av mycket välklädd societé och nedgångna knarkare rör sig i salongerna.

Omgiven av en svärm av beundrare kan de se Seymor själv stå vid en bar. Han rynkar undrande pannan när han får se dem, men visar inga tecken på att känna igen dem. Fyra stora livvakter som ser mer döda än levande ut befinner sig ständigt i hans närhet.

Alla på klubben är mer eller mindre köpta av Seymor, men rollpersonerna riskerar inte att råka illa ut om de inte sticker ut hakan. De kan diskret prata med olika personer. Folk pratar mycket om att Seymor har plockat upp knarkare och kört iväg dem någonstans, ingen vet vart. Många har försvunnit. Rollpersonerna

kan snappa upp en hel del om knarkarnas drömvärld och höra spekulationer om Seymors planer.

Seymors närmaste män är utmärkta med en liten tatuering på tinningen. De har varit med och hjälpt honom att flytta sjukhuset och vet var det finns någonstans.

Om de frågar efter Charlotte kan folk peka ut en lång, blond kvinna som går runt och serverar drinkar. Försöker de komma till tals med henne säger hon åt dem att följa med och leder ut dem i köket. Där kokar oidentifierbara saker tillsammans med döda insekter och mänskliga lemmar i de stora grytorna. En storväxt svart kock trancherar en mänsklig kropp.

Charlotte förklarar för dem att bara några av Seymors närmaste män vet var Sandburn ligger. Alla som har en orm tatuerad på vänster tinning hör till Seymors närmaste. Några av dem är antagligen mutbara, men de är rädda för Seymor.

— Stäm möte med någon senare, någon annanstans. De flesta här tror att ni har stort inflytande, eftersom ni är Seymors fiender och ändå vågar er hit. De tror att ni har mycket att erbjuda dem, säger hon.

När de kommer ut i klubben igen lägger de märke till att flera av männen har en orm tatuerad på vänster tinning. Nästan alla i klungan runt Seymor har en sådan tatuering. Så länge Seymor är i närheten verkar ingen intresserad av att prata med rollpersonerna.

Om de ser sig omkring lite kan de hitta en ung man med ormtatuering som sitter lite för sig själv i ett mindre rum och fingrar på en drink. Han ser oroad ut när rollpersonerna kommer fram till honom.

— Vi kan inte prata här, viskar han. Möt mig vid t-banespärrarna i Victoria station om någon timme, när tunnelbanan stänger, säger han.

Jagade När rollpersonerna har frågat runt en hel del på klubben lägger någon slutligen märke till dem och underrättar Seymor. Om agenterna från kinesrestaurangen är ute efter dem har de kommit till klubben och meddelat Seymor. De ser att livvakternas blickar söker sig i dras riktning och folk runt dem drar sig undan mot väggarna. Rummet förvrids runt dem och de befinner sig i en tortyrkammare. Seymor och hans vakter är de enda som inte är fastnaglade på väggarna, hänger från taket eller ligger lemlästade på golvet. Väggarna dryper av blod.

— Den här vägen, hör de Charlottes röst säga.

När Seymors vakter kastar sig fram för att fånga dem kan de följa Charlotte, som leder dem ut genom köket och ut på baksidan av huset. Hon stänger dörren bakom dem. De kan precis ta sig undan förföljarna.

I gränden bakom huset hittar de resterna av Wes lemlästade kropp, förutsatt att de inte har lyckats hindra agenterna från att döda honom. Under resten av tiden i drömvärlden kommer de att vara jagade. Alla vet att Seymor är beredd att betala bra för uppgifter om dem. De måste vara extremt försiktiga om de ska klara sig undan. Du kan låta dem åka fast om de uppträder extremt klantigt, men i första hand är förföljarna till för att skapa spänning.

Victoria Station När tunnelbanan har slutat gå samlar Seymor ihop ett 30-tal knarkare på Victoria station. Han kör dem till Sandburn, där deras smärta hjälper till att bygga upp hans purgatorium. Det gamla fängelset är dolt i en sluten del av drömvärlden. Enda vägen dit är att ta tunnelbanan mot Brixton efter det att sista tåget har gått och fortsätta ett stycke efter slutstationen.

Om rollpersonerna kommer till stationen efter stängningsdags kan de se välklädda män, ensamma eller två och två, gå ned i de stängda t-banenedgångarna. Mannen de pratade med på Cards väntar på dem, gömd bakom ett tidningsstånd vid en av nedgångarna. Han visslar lågt för att dra till sig deras uppmärksamhet.

Mannen vill inte tala om vad han heter eller vem han är. Han säger att rollpersonerna kan kalla honom Raoul. Han är kort och mörk med en skarp profil och bleka, nervösa händer. Han säger att han egentligen inte arbetar för Seymor. Som för att bevisa det fuktar han fingret och visar att tatueringen på tinningen ba-

ra är ditmålad. Han frågar rollpersonerna vad de är ute efter och vilka de är. Han känner bara till att de är Seymors fiender.

— Jag har försökt stoppa den här trafiken, men myndigheterna vill inte lyssna, säger han.

Han förklarar att Seymor plockar upp folk i drömmen och lovar dem pengar och knark. De körs iväg någonstans, han vet inte vart, och försvinner.

— De kör alltid härifrån efter midnatt. I natt tänkte jag följa efter, säger han.



SANDBURN LIGGER NÄRMARE INFERNO HÄR ÄN I DEN VAKNA VÄRLDEN. DE HÖR PLÅGADE SKRIK FRÅN TORTYRKAMMAREN INTILL

Spåret till Sandburn De kan utan problem ta sig ned till tunnelbanan. Järngrindarna är nedfällda för nedgångarna, men en liten dörr i grinden står på glänt. Det lyser nere på perrongerna och de ser en stor skara människor som kliver på ett tåg. Seymors svartklädda män föser in knarkarna i vagnarna.

Rollpersonerna och Raoul kan smyga sig nedför rulltrapporna och ta sig in i någon av de bakre vagnarna innan tåget rullar ut från perrongen. Två män håller vakt i varje vagn, men rollpersonerna kan utan större problem gömma sig bakom sätena. Bara nödbelysningen är på i vagnarna.

Tåget rullar söderut på spåret mot Brixton. Resan tar bara en kvart. Under den tiden ser de hur tunnelbanevagnen förvrids runt dem och förvandlas till en nedisad tortyrkammare. De känner igen sig från resan till Inferno. Seymors vakter förvrids också och förvandlas gradvis till razider. Raoul blir allt blekare. Han antecknar hela tiden i en liten, svart bok.

Tåget skramlar förbi Brixton, som är slutstation och fortsätter ytterligare ett litet stycke innan det saktar in vid en mörk perrong. Det står Sandburn på skyltarna.

Seymors vakter föser knarkarna framför sig uppför rulltrapporna mot spärrarna och försvinner. Tåget står kvar vid stationen och rollpersonerna och Raoul kan ta sig ut.

Sandburn i drömmen

Rulltrapporna från tunnelbanan leder raka vägen upp i Sandburns källare. De mynnar ut mot den östra väggen i övre gamla källaren. När rollpersonerna närmar sig källaren hör de skrik och höjda röster. Det är vakterna som håller på att slå sina fångar i järn innan de leder dem vidare till isoleringscellerna för att låsa in dem. Det tar några minuter innan det blir lugnt.

Sandburn ligger närmare Inferno här än i den vakna världen. De hör plågade skrik från tortyrkammaren intill. Trappan ned till gudinnans fängelse är en isig grottöppning. Överallt kräler istäckta insekter, kackerlackor och tusenfotingar, en del av dem decimeterstora.

Raoul säger att han letar efter en person, en kollega som försvann under ett tidigare uppdrag. Han går bort mot isoleringscellerna för att söka efter honom. Rollpersonerna kan hjälpa honom eller försöka hitta barnet.

Om de går ned i den nedre källaren och pratar med gudinnan kan hon tala om för dem att barnets drömsjäl finns på Seymors gamla kontor.

Raouls kollega försvann när han undersökte Seymors narkotikaaffärer. Han ligger halvdöd i en cell på isoleringsavdelningen. Kollegan kan berätta för rollpersonerna att Seymor har fångat ett barn som han förvarar på sitt kontor. Raoul säger att han ska försöka ta sig tillbaka genom tunneln med kollegan. Han vill inte ta risken att följa med rollpersonerna upp i fängelset.

— Kontakta mig sen så har jag kanske en del information. Brennan här har nog fått fram en del, säger han och skriver snabbt en lapp med texten 'Raoul Strapford, Narkotikaspan, Scotland Yard'.

De kan försiktigt ta sig uppför trapporna till Seymors kontor utan att bli upptäckta. Seymor är inte där för tillfället. Det har städats sedan de var där senast och kontoret används uppenbarligen. På skrivbordet står en glasskål med ett sovande, nyfött barn, en liten flicka. Det är det magiska barnet. I drömmen är det inte ett foster. Skålen är fylld av krälande kackerlackor som kryper över barnet. Det vrider sig oroligt och slår med nävarna mot glasbehållarens väggar.

Rollpersonerna kan väcka barnet genom att lyfta upp det eller genom att slå sönder glasskålen. Då bleknar det bort och försvinner. Till skillnad från rollpersonerna är det inte kroppsligen närvarande på Sandburn. I samma stund som barnet vaknar och bleknar bort, vaknar rollpersonerna upp ur drogruset. De ser hur världen återtar en mer solid form omkring dem.

Det är natt och de befinner sig på Seymors kontor. De gör klokt i att snabbt ta sig ut från Sandburn innan någon upptäcker dem. Om de ägnar några minuter åt att söka igenom Seymors kontor kan de hitta en del intressanta ledtrådar.

I nedersta lådan i Seymors skrivbord ligger tre brev från en viss Chris Walden. De luktar av en genomträngande parfym som känns underligt främmande och är ombundna med röda sidenband. Det är brev från Chris, den passionsvarelse som är far till det magiska barnet. Seymor vet att bara Chris kan föda barnet. Han har försökt locka ned honom i Inferno utan att lyckas. I breven avböjer Chris artigt tre inbjudningar till Sandburn och föreslår att han och Seymor istället ska träffas på Michiko, en restaurang i Soho.

Tillbaka i verkligheten När rollpersonerna har tagit sig ut från Sandburn är de tillbaka i verkligheten. Personerna de besökte i drömmen finns också i vanliga fall. De kan söka upp Raoul på Scotland Yard eller Richie på den kinesiska restaurangen. Båda ser mer vardagliga ut i den vakna världen.

Richie är obenägen att prata med rollpersonerna. Han är rädd för Seymor och har blivit hotad. Han säger åt dem att försvinna omedelbart. Han kan inte hjälpa dem ytterligare.

Raoul arbetar på narkotikaroteln på Scotland Yard. Det tar honom några sekunder att känna igen rollpersonerna när de träffar honom igen. Han ser en smula generad ut när han träffar dem, som om han skämdes för att ha varit i knarkarnas drömvärld.

Raoul kan berätta att Seymor har extremt goda kontakter högt upp i förvaltningen. Alla utredningar som berör honom har lagts ned. Raoul är själv under utredning, misstänkt för mutor och korruption. Han ser nedslagen ut och beklagar för rollpersonerna att han inte kan göra så mycket.

Om de frågar honom om Chris Walden kan han ta reda på en del om honom. Får han några timmar på sig kan han få fram information om Walden ur Scotland Yards arkiv. Där framgår att Chris egentligen heter Christoffer Walden. Han har ett flertal anmälningar och domar på sig i obscenitetsmål och tryckfrihetsmål. Han tycks arbeta med pornografi. Raoul kan inte få fram någon adress, men han kan ge rollpersonerna ett något åldrat fotografi som föreställer en 30-årig man i vinddrag.

Spelledarpersoner

Wesley Sterling Wesley Sterling föddes i Limehouse. Lägenheten som rollpersonerna besöker tillhörde ursprungligen hans mor. Wes började knarka för femton år sen, i 13-årsåldern, och har över huvudtaget aldrig haft något vaket liv. Nu är han 28 och döende. Det enda som har hållit honom kvar i livet är drömvärlden, där han har varit furste.

Han har inte skapat knarkarnas drömvärld. Han tog över den efter en sedan länge död knarkare, Keith Morrison, som själv hade övertagit den. Till skillnad från andra drömvärldar kan inte knarkarnas drömmar skänka odödlighet. De är fysiskt närvarande i drömmen. De har inga drömkroppar de kan fly undan till.

Wes är sedan flera år tillbaka långsamt döende. Han har försökt hitta något sätt att utnyttja dröm-

världen för att bli odödlig. Den är hans hopp om överlevnad. När Seymor kom och slängde ut honom blev han desperat. Det är därför han är beredd att hjälpa rollpersonerna. Men vid behov kan han sälja ut dem för att få Seymors hjälp.

Wes är utmärglad och märkt av gulsot. Han är uppenbart mycket sjuk. Han har långt, brunrött hår och bruna ögon. Han går alltid klädd i jeans och en solkig, brun skinnjacka med en Desert Eagle i fickan.



PERSONLIGHET: Dödsångesten och vreden över att hans värld, det enda som betydde något för honom, har tagits ifrån honom uppfyller hans liv. Wes är fullständigt självcentrerad och bryr sig inte om någon annan.

ROLLSPELSTIPS: Låtsas kedjeröka och irra med blicken. Darra med händerna och prata lite för snabbt, lite för nervöst.

RÖR	14	**EGO**	15
STY	10	**KAR**	8
TÅL	7	**UPP**	10
UTS	8	**UTB**	4

LÄNGD: 180 cm **VIKT:** 70 kg

FÖRFLYTTNING: 7 m/SR **HANDLINGAR:** 2

INITIATIVBONUS: +2 **SKADEBONUS:** +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

MENTAL BALANS: –45

FÖRDELAR: Magisk intuition

NACKDELAR: Dödsångest, Missbrukare, Självisk

FÄRDIGHETER: Drömkonst 32, Pistol och revolver 12, Dolkar 12, Leta 12, Gifter och droger 16, Inbrottsteknik 14, Världsvana 16, Kontaktnät: knarkare 18, Köra bil 10

ANFALLSSÄTT: Desert Eagle (skr 1-5, ls 6-9, as 10-12, ds 15+)

UTRUSTNING: Automatpistol, stilett, injektionsspruta, narkotika

MAGI: Drömmens skola 18 (Se genom drömmen 15, Manipulera dröm 15, Åkalla drömvarelser 12, Binda drömvarelse 10, Driva bort drömvarelse 12, Drömvandring 16)

HEMORT: Dog's end, Limehouse

Knarkare Beskrivningen gäller Wes medhjälpare och alla andra knarkare som rollpersonerna träffar. De är magra och skitiga, klädda i jeans och slitna jackor. De flesta ser ut att vara i 30-årsåldern, men härjade och åldrade i förtid.

PERSONLIGHET: Som många missbrukare uppträder de själviskt och har en fallenhet för att bli omväxlande sentimentala och aggressiva.

ROLLSPELSTIPS: Spela nervös. Darra på händerna och prata lite stötigt, osäkert.

RÖR	12	**EGO**	12
STY	12	**KAR**	8
TÅL	8	**UPP**	12
UTS	8	**UTB**	6

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR **HANDLINGAR:** 2

INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** +1

SKADEKAPACITET:

4 skråmor = 1 lätt sår

3 lätta sår = 1 allvarligt sår

2 allvarliga sår = 1 dödligt sår

MENTAL BALANS: –30

NACKDELAR: Missbrukare

FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 12, Dolkar 12, Leta 12, Gifter och droger 10, Inbrottsteknik 12, Världsvana 16, Kontaktnät: knarkare 12, Köra bil 10

ANFALLSSÄTT: Stilett (skr 1-12, ls 13-16, as 17-19, ds 20+)

UTRUSTNING: Stilett, injektionsspruta, narkotika

HEMORT: London

ANTAL: 1-6

Seymors agenter Värdena kan användas för alla Seymors män i drömvärlden. Variera deras utseende

och klädsel beroende på vilka de är. De flesta är klädda i mörka kostymer och trenchcoats.

PERSONLIGHET: Misstrogna och korrupta.

ROLLSPELSTIPS: Spela cool. Prata inte i onödan och försök skrämma rollpersonerna.

RÖR	12	**EGO**	12
STY	14	**KAR**	10
TÅL	11	**UPP**	14
UTS	10	**UTB**	10

FÖRFLYTTNING: 6 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: — **SKADEBONUS:** +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –20
FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Gevär och armborst 10, Pistol och revolver 12, Smyga 12, Undvika 12, Slåss utan vapen 12, Gömma sig 14, Leta 12, Informationssökning 10, Världsvana 12, Förhörsteknik 12, Förklädnad 10, Köra fordon 12, Skugga 12
ANFALLSSÄTT: Glock 17 (skr 1-5, ls 6-9, as 10-15, ds 16+)
UTRUSTNING: Automatpistol, anteckningsbok, komradio
ANTAL: 2-6

Raoul Strapford Raoul är en narkotikaspanare på Scotland Yard som har försökt att få fram information om Seymors knarkaffärer. Han har arbetat i knarkarnas drömvärld tidigare och gav sig in i drömmen för att ta reda på vad Seymor sysslade med. Där kom han underfund med att Seymor ligger bakom flera försvinnanden bland knarkare på sista tiden. De förs till Sandburn i drömmen och försvinner. När rollpersonerna träffar Raoul har hans kollega kidnappats av Seymor. Han har kommit underfund med hur han ska ta sig till Sandburn och tänker bege sig dit.

Raoul är en plikttrogen tjänsteman som rollpersonerna kan ha nytta av att känna senare i äventyret. Han befinner sig bara tillfälligt i knarkarnas drömvärld. När de träffar honom i vaket tillstånd ger han ett betydligt mindre mystiskt intryck.

Han är kortväxt och mörka med skarpa anletsdrag och bruna, nästan svarta ögon. Han är klädd i en intetsägande grå kostym och mörk trenchcoat.



PERSONLIGHET: En samvetsgrann polisspanare, kanske lite för samvetsgrann tycker hans överordnade och kolleger. Han kan ibland verka närmast fanatiskt fixerad vid sitt arbete.

ROLLSPELSTIPS: Var kall, saklig och noggrann. Fäll då och då någon torr, humoristisk replik som visar att du inte är fullt så tråkig som du verkar.

RÖR	15	**EGO**	15
STY	10	**KAR**	12
TÅL	11	**UPP**	16
UTS	13	**UTB**	12

LÄNGD: 170 cm **VIKT:** 75 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +3 **SKADEBONUS:** +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –10
FÖRDELAR: Osjälvisk, Kroppsmedvetande
NACKDELAR: Fanatism (Rättvisan), Dödsdrift
FÄRDIGHETER: Automatvapen 12, Gevär och armborst 12, Pistol och revolver 15, Smyga 15, Undvika 15, Slåss utan vapen 12, Gömma sig 14, Leta 15, Informationssökning 16, Världsvana 12, Förhörsteknik 12, Förklädnad 10, Brottsplatsundersökning 16, Köra fordon 12, Skugga 14
ANFALLSSÄTT: Walther PPK (skr 1-7, ls 8-11, as 12-16, ds 17+)
UTRUSTNING: Walther PPK, an
HEMORT: London



— JA, DET ÄR JAG SOM ÄR BARNETS PAPPA. FÖR DEN SKULL VET JAG INTE VAD VI SKA GÖRA, SA CHRIS OCH FORTSATTE ATT TRUMMA PÅ GLASET FÖR ATT FÅ EN REAKTION FRÅN FOSTRET.

DET LOG MOT HONOM UNDER HALVSLUTNA ÖGONLOCK. BARNET BANDS TILL MODERN NÄR DET BLEV TILL. RITUALEN BAND DEM TILL VARANDRA OCH BESTÄMDE HUR FOSTRET SKULLE UTVECKLAS. DET GÅR INTE ATT LÄGGA DET I EN KUVÖS ELLER VAR SOM HELST OCH HOPPAS ATT DET SKA VÄXA. HAN STÄLLDE NED SKÅLEN OCH HÄLLDE UPP MER VIN. LÅNGT BORTA HÖRDES SKOTTLOSSNING OCH DEN BLONDE MANNEN KOM INRUSANDE I RUMMET IGEN.

— DE HAR FÅTT POLISEN MED SIG. MICHIKO ÄR ARRESTERAD. DE HOTAR ATT DÖDA HONOM OM DE INTE FÅR DIG, SA HAN MED ANDAN I HALSEN. CHRIS TOG EN DJUP KLUNK UR GLASET.

— NÅGONTING MÅSTE VI GÖRA. ANNARS ÄR JAG DÖD, OCH NI BLIR SEYMORS TJÄNARE I EVIGHET, SA HAN OCH SATTE NED GLASET.

Rollpersonerna har räddat det magiska barnet ur drömvärlden. Men

DET MAGISKA BARNET

de vet fortfarande inte vad de ska göra med det. Seymor vill till varje pris förhindra att det föds och tar makten över kortleken. För att förhindra det försöker han döda den enda människa som kan få fostret att utvecklas färdigt och födas, dess far. Rollpersonerna måste söka upp fadern, en passionsmagiker som har gömt sig i en värld där Seymors tjänare inte kan röra sig. Han hävdar först att han inte kan göra någonting. När barnets mor har dött kan det inte födas. Rollpersonerna måste övertyga passionsmagikern om att byta kön för

att kunna föda barnet, och hjälpa honom att forska fram den magiska ritual som gör det möjligt.

Seymors hetsjakt Chris Walden är Londons mäktigaste passionsmagiker, med starka intressen inom den engelska sex- och porrindustrin. Han har hållit sig ung med hjälp av sin magi och ser inte äldre ut än 30, trots att han är född i början av 20-talet. Han har under årens lopp utvecklats till en passionsvarelse, inte längre helt mänsklig. När Mary Langsbury kallade på en varelse för att skapa ett magiskt barn med Tarotikans hjälp hörde Chris henne. Han har delvis hamnat under kortlekens inverkan och de banden gjorde att han tvingades lyda när korten kallade. Han begav sig till Sandburn och skapade tillsammans med Mary det magiska barnet. När han försökte kontakta Mary några veckor senare var hon död och Seymor hade tagit över Sandburn. Walden drog öronen åt sig och gick under jorden. Seymor lyckas med hjälp av korten ta reda på att Chris är far till barnet. Först planerar han att dra ned passionsmagikern i Inferno för att där låta barnet utvecklas i hans kropp och födas, men den planen går om intet när rollpersonerna hämtar upp fostret ur Inferno. När Seymor upptäcker vad som har hänt är det för sent att göra något, barnet har redan en själ. Han gör ett sista försök genom att fånga barnets drömsjäl.

När rollpersonerna lyckas befria drömsjälen blir Seymor desperat. Han fruktar att de på något sätt ska lyckas få barnet att födas så att det kan ta makten över Tarotikan. För att förhindra det försöker han mörda den enda människa som har en rituell koppling till fostret och kan föda det (förutom den döda Mary Langsbury): Chris Walden. När rollpersonerna har befriat drömsjälen inleder Seymor en veritabel häxjakt efter Walden. Han vågar inte döda fostret, av rädsla för att det ska förvrida eller förstöra korten om det dör, så istället ger han sig efter fadern. Hans agenter genomsöker Soho och frågar ut alla inom sexindustrin. Men Chris har dragit sig tillbaka till sitt eget magiska rike där den svarte liktorn inte kan komma åt honom. Seymor har ingen makt över passionen och så länge Chris håller sig undan klarar han sig, men han börjar bli orolig.

Spåren efter Chris Rollpersonerna vet inte vad de ska göra med det magiska barnet. Gudinnan har sagt att de måste se till att det föds och skapar ett 78:e kort. Hon har ingen idé om hur det ska gå till. Hon säger själv att det bara är mamman som kan föda barnet. En unik koppling skapas mellan dem i ritualen då barnet blir till. Rupert Faraday säger samma sak, att mamman troligen är den enda som kan föda barnet.

Men rollpersonerna märker att Seymor är på jakt efter Chris Walden. Raoul, Seymors män, folk i knarkarnas drömvärld och i den undre världen kan berätta att Seymor har satt ett skyhögt pris på Waldens huvud. De har dessutom kanske hittat breven från Walden på Seymors kontor. De döda i Inferno antydde att Seymor sökte en person som skulle kunna föda barnet. De har två konkreta ledtrådar till Walden. I breven till Seymor nämns restaurang Michiko i Soho. Raoul och Scotland Yard har uppgifter om att Walden äger ett företag, Lovecraft, som figurerar i flera sedlighetsåtal. Rupert Faraday känner också Chris, men de har inte träffats på några veckor. Han kan berätta att Chris äger Lovecraft.

Michiko Michiko är en liten restaurang med en bar och klubb på övervåningen. Den ligger på en bakgata i Soho. Namnet till trots serveras inte japansk mat, utan traditionell engelsk husmanskost Restaurangen har fått namn efter ägaren, en engelsk-japan som heter Michiko. Den är ett känt stamställe för transvestiter, men har en ganska blandad publik.

När rollpersonerna kommer dit sitter lite blandat folk i restaurangen och äter, bland annat fyra av Seymors agenter som tittar upp när rollpersonerna kommer in. Rollpersonerna tycker sig känna igen dem någonstans ifrån, men kan inte placera dem. (De träffade dem i knarkarnas drömvärld.)

På övervåningen, i baren, finns ett 30-tal personer. Det är trångt och varmt. Ljudnivån är hög. Michiko, en geishasminkad man klädd i svart läder, går runt och småpratar med folk. Två av Seymors agenter, klädda i samma gamla mörka kostymer, sitter vid ett bord. I baren står Margie, en kraftigt byggd engelska i 40-års-

åldern. Hon pratar med en ung man med anteckningsblock och penna i handen. Det är Gordon Sherman, en journalist som är på jakt efter Chris Walden.

Rollpersonerna kan lätt genom att slå sig i slang med vem som helst få reda på att Chris är jagad. När de frågar efter honom tystas de ned och gästerna nickar mot Seymors agenter.

— De finns överallt. Och de har börjat samarbeta med polisen. Folk har råkat illa ut. Polisen har kommit hit och hotat Michiko, säger de.

Den ende i lokalen som vet var Chris befinner sig är Michiko. Han vägrar att säga något om rollpersonerna bara frågar honom rakt ut efter Chris. Enda möjligheten att få ur honom något är att be att få prata med honom i enrum och visa honom fostret. Då visar han in dem i ett rum bakom baren. När han får se fostret inser han att det är något speciellt med dem. Han ringer ett telefonsamtal och kontrollerar att han kan lämna ut Chris adress. När han har fått klartecken talar han om för dem att Walden finns på en privat klubb vid Soho Square.

— En trappa upp, portkod 3267. Och kontrollera att ingen följer efter er, säger han.

Om rollpersonerna frågar efter Chris eller pratar med Michiko i enrum blir Gordon Sherman intresserad av dem. Han skriver en featureartikel om uppståndelsen kring Walden och försöker få tag i honom för en intervju. Han går på rollpersonerna och börjar fråga ut dem. Om de inte är bestämda och skakar honom av sig följer han efter dem i hopp om att de ska leda honom till Chris.

Lovecraft Om rollpersonerna aldrig hittar breven från Chris till Seymor har de ingen ledtråd till Michiko. Då får de istället fråga folk i Soho, Rupert och Raoul var de kan få tag i honom. Alla hänvisar dem till Lovecraft, ett porrföretag på Brewer Street. Chris står formellt som ägare till företaget.

Lovecraft ligger en trappa upp i ett gammalt sjaskigt hus. Ingången är en trappa som går upp från bottenvåningen direkt till andra våningen. En diskret skylt meddelar att Lovecraft Ltd. håller till i lokalerna.

Om rollpersonerna ringer på öppnar en kraftigt sminkad kvinna i 30-årsåldern. Hon frågar vad de vill. Frågar de efter Chris säger hon att han inte finns där och att hon inte vet var han finns. Hon ser skrämd ut och de kan se att sminket döljer en kraftig blånad vid tinningen och spruckna läppar. Seymors män har varit på företaget och försökt tvinga ur de anställda var Chris befinner sig. Liksom på Michiko måste rollpersonerna bevisa att de inte är Seymors hantlangare för att komma till tals med någon. De kan hänvisa till Rupert Faraday, visa upp fostret eller avslöja att de vet vad Seymor är ute efter så blir de insläppta.

De kommer in på ett modernt kontor med små kontorsrum avgränsade av glasväggar. Fyra anställda arbetar på kontoret. Företaget distribuerar japanska videofilmer, trycksaker och sexhjälpmedel. Varuprover ligger utströdda på golvet och på bord i lokalen. Pärmar och papper ligger också på golvet. Två män och en kvinna går runt och städar. Uppenbarligen har någon rivit runt i lokalen och letat.

Kvinnan som öppnade heter Camille Rose. De övriga anställda presenterar sig som Sandy, Greg och Patricia. Om rollpersonerna lyckas vinna Camilles förtroende förklarar hon för dem att fyra svartklädda män trängde sig in på företaget på morgonen, när hon var ensam där, rev ut allting och slog henne blodig för att få reda på var Chris befann sig. De hotade att bränna ned huset eller döda någon om han inte kommer fram illa kvickt.

— De har hotat andra också. Michiko är rädd för dem, säger hon.

Om de undrar förklarar hon att Michiko är en vän till Chris, en restaurangägare.

Camille kan ge rollpersonerna adressen till klubben vid Soho Square. Liksom Michiko ringer hon först och kontrollerar att rollpersonerna kan komma.

Waldens gömställe Chris Walden har dragit sig tillbaka till en privat klubb där han är relativt säker på att Seymor inte kan hitta honom. Hans magi skyddar honom från insyn där. Men Seymors agenter har börjat samarbeta med polisen och sprida sådan terror bland Waldens vänner och bekanta att han inte

längre kan känna sig trygg ens där. När Seymor börjar kidnappa folk och hotar att döda dem om inte Walden stiger fram börjar hans egna kräva av honom att han ska offra sig för att rädda vännerna.

Dessutom kan inte rollpersonerna ta sig till klubben utan att leda Seymors män dit. De är övervakade av hundra ögon vart de än går och har ingen möjlighet att skaka av sig förföljarna helt och hållet så länge de är kvar i Soho. De kan inte förmå Walden att lämna sitt gömställe. Han inser att han är såld om han går utanför dörren. Klubben där Walden gömmer sig är inrymd i en privat gammal lägenhet i ett hus från sekelskiftet. Den upptar ett helt våningsplan i huset. Ingenting på utsidan antyder att den finns där. Tre lägenhetsdörrar utan namnskyltar leder in till klubben. Om rollpersonerna ringer på någon av dörrarna öppnar en lättklädd, blond ung man med ringar i bröstvårtorna. Han är mycket misstrogen och släpper inte in dem om de inte kan identifiera sig på något godtagbart sätt.

När de har övertygat honom om att de borde få träffa Chris visar han in dem genom en serie dunkelt upplysta rum. Inredningen är en blandning av engelsk imperiestil och modern S/M-klubb: tunga draperier och möbler kombinerade med kedjor, stål och svartmålade väggar. Besökarna på klubben är också en blandning av extrema sadomasochister och vad som till det yttre ser ut att vara prydliga affärsmän. Ingen tar någon notis om rollpersonerna.

Den unge mannen låser upp en dörr och visar dem in i ett rum utan fönster, mitt i lägenheten. Där väntar Chris på dem, en spensligt byggd man, till det yttre i 30-årsåldern. Han är klädd i kimono och har midjelångt, ljust hår utslaget på ryggen. Han ser mycket nervös ut och ber rollpersonerna stiga in och stänga dörren bakom sig.

Chris vill gärna se fostret för att vara övertygad om att rollpersonerna är de som de utger sig för att vara. Han kan berätta att Seymor försökte lura honom i något slags fälla tidigare, innan rollpersonerna hämtade fostret i Inferno. Sedan hörde han inte av honom på ett tag, men nu har han tydligen bestämt sig för att Chris måste dö. Han är livrädd och inser att hans skydd inte kommer att hålla länge till.

Chris har förstått att Seymors intresse har något med det magiska barnet att göra. Han berättar för rollpersonerna att han är barnets far. Om de undrar hur det är möjligt förklarar han för dem att han är passionsmagiker. Men han vet inte vad rollpersonerna ska göra för att barnet ska födas eller för att stoppa Seymor.

Barnet bands till modern när det blev till. Ritualen band dem till varandra och bestämde hur fostret skulle utvecklas. Det går inte att lägga det i en kuvös eller var som helst och hoppas att det ska växa, förklarar han.

Chris kommer inte själv på att han också bands till barnet under ritualen och att han genom att byta kön skulle kunna föda barnet. Det är ingenting som faller honom in. Om rollpersonerna föreslår det säger han att det kanske skulle vara möjligt.

— Jag kan byta kön för kortare tid, en timme eller så, men det räcker inte, säger han.

Han säger att han har hört talas om besvärjelser för att permanent byta kön, men han behärskar ingen sådan. I så fall måste han göra en del magiska studier, något han knappast har tid med eftersom Seymor är dem hack i hälarna. Men någonting måste vi göra. Annars är jag död, och ni blir Seymors tjänare i evighet, säger han.

På flykt När de sitter och pratar hörs skottlossning utanför och den blonde mannen kommer inrusande i rummet.

— De har fått polisen med sig och är här utanför. De sköt på Janice, men jag tror hon kom undan. Michiko är arresterad. De hotar att döda honom om de inte får dig, säger han med andan i halsen till Chris.

Seymors män har samlats utanför huset tillsammans med den lokala polisen. De väntar på tillstånd att få göra en husundersökning i lägenheten.

— Vi kan inte stanna här, säger Chris.

Han klär på sig och leder dem ut genom klubben till en hiss som går ned i parkeringen i källaren. Därifrån kan man ta sig upp genom kvarteret och ut på Oxford Street, förklarar han.

Chris säger att de måste ta sig till en magiskt skyddad plats om inte Seymor ska få tag i dem. Det måste dessutom vara en plats där Chris magi kan fungera. Luffarnas kyrkogård är en alltför destruktiv plats för passionsmagin. Chris vägrar att ens bege sig dit. Möjliga tillflyktsorter är dårarnas hov eller Rupert Faradays lägenhet. Om inte rollpersonerna har något förslag tycker Chris att de ska ta sig till Rupert, som han känner sedan gammalt. Han är mer skeptisk mot att ta sig till dårarna. Det är längre bort och han känner ingen där. Till Rupert kan de gå till fots om de är försiktiga.

— Och jag behöver nog en annan passionsmagiker, om vi ska försöka skapa en besvärjelse. Det är svårt att kasta den på sig själv, säger han.

Hos Rupert Det troligaste är att rollpersonerna och Chris beger sig till Rupert Faraday. Dårarnas hov ligger längre bort och Chris har inga kontakter där. Rollpersonernas lägenheter eller gömställen har inte den magiska aura som Chris kräver för att kunna skydda sig.

Rupert Faraday blir inte särskilt förvånad om de dyker upp. Han har hört att Chris är jagad och har försökt ta reda på vad som pågår genom sina kontakter. Så snart de kommer in hos honom börjar han bearbeta sina kontakter för att skydda sig mot Seymors hetsjakt. Han ser till att få två poliser posterade utanför porten och hindrar alla försök att utfärda order om husrannsakan. Sedan förstärker han sina magiska skydd så att Seymor inte ska kunna sända infernovarelser in i lägenheten.

När de befinner sig i någorlunda säkerhet kan de börja diskutera vad de ska göra. De kommer inte åt Seymor. Han är alldeles för mäktig. Barnet kan inte hjälpa dem så länge det inte är fött. De kan inte befria gudinnan så länge Seymor har kortleken. Den enda möjliga utvägen är att Chris byter kön så att barnet kan födas och ta makten över korten.

I första hand ska rollpersonerna själva komma fram till det. Om det är komplett omöjligt för dem kan Rupert och Chris hjälpa dem på traven. Rupert är själv passionsmagiker, så det är inga nya idéer för honom. Chris är obenägen att tänka i de banorna, eftersom det är honom själv det gäller. Men eftersom situationen är så desperat är han beredd att pröva vad som helst.

— Visst. Om vi hinner få fram ritualen innan de får tag i oss. Jag är beredd att försöka vad som helst, säger han.

Magiska studier Chris känner till en besvärjelse som gör att man kan byta kön någon timme, men det räcker inte för att föda barnet. Att permanent byta kön är något betydligt mer genomgripande. Det krävs omfattande magiska studier för att skapa en sådan ritual. Rupert och Chris är magikerna i sällskapet, men de tar rollpersonerna till hjälp för att så snabbt som möjligt få fram besvärjelsen.

Rollpersonerna har möjlighet att lära sig en del passionsmagi under tiden. De som har magisk intuition får Passionernas skola till SV 10 och de tre första besvärjelserna till SV Ego–5. De får dessutom besvärjelsen Tillfälligt könsbyte till Ego–5. Den ser ut som permanent könsbyte nedan, men tar bara en kvart att kasta, har skolvärde 15 och varar en timme. De som inte har magisk intuition lär sig ändå magiskolan och besvärjelserna. Om de senare skaffar sig magisk intuition med erfarenhetspoäng (väcker en dold potential) kan de använda sina kunskaper.

Medan magikerna låser in sig i Ruperts tempel för att frambesvärja olika passionsvarelser och fråga ut dem om hur ritualen kan utformas, sänder de ut rollpersonerna för att skaffa fram andra källor. De måste vara extremt försiktiga när de lämnar huset och ger sig ut på stan, annars plockar Seymors män upp dem och försöker använda dem för att locka ut Chris och komma över fostret. De kan låna Ruperts bil, en grön Bentley, som står i ett garage i änden av Mount Street.

Rupert och Chris ger dem en lista på källor som de tror kan vara användbara. Några av dem är enkelt åtkomliga: en kortfilm av en avantgardistisk filmare som finns i arkiven på Museum of Moving Images, och en handskrift på British Museum. Men flera av källorna är böcker, brev och anteckningar som magikerna tror finns i privata samlingar hos en viss Leono-

re Carver i Whitechapel. De varnar rollpersonerna för att hon inte är särskilt samarbetsvillig.

— Mig pratar hon överhuvudtaget inte med längre, så det är ingen mening med att jag går dit. Hälsa inte från mig, säger Rupert.

Leonore Carver Leonore Carver bor i ett gammalt, förfallet hus i änden av en gränd som går upp från Commercial Road i Whitechapel. Huset var ursprungligen ett bryggeri och är bara delvis ombyggt. Det har dessutom inte underhållits sedan 60-talet. En tegeltrappa går upp till en omärkt dörr på andra våningen. Folk i närheten kan berätta att Carver bor i huset. De kan höra på tonfallet att hon inte är populär i grannskapet. Carver är en tillbakadragen dödsmagiker som äger en av Londons mest unika samlingar av ockult och erotisk litteratur och konst. Hon har kommit på kant med i stort sett alla magiska utövare i London och är känd som en 'svår' person. Bara en liten, utvald krets som huvudsakligen består av hennes lärjungar har tillgång till hennes samlingar.

Om rollpersonerna går dit och ringer på, öppnar en onaturligt blek flicka i 10-årsåldern. Hon säger att mamma inte är inne och stänger dörren igen framför näsan på rollpersonerna.

Tar rollpersonerna kontakt med Carver på telefon eller skriftligen kan de få henne intresserad. Hon vet att rollpersonerna äger det magiska fostret, ett ovärdeligt 'objekt' som hon gärna skulle komma över. Hon ber dem komma förbi vid elvatiden på kvällen för att diskutera vad de kan erbjuda i utbyte mot den information hon kan ge dem. Hon vill inte närmare precisera vad hon är ute efter.

Carver öppnar själv när de kommer och visar dem in. Huset är en labyrint av rum med golv och väggar i tegel. Två stora, svarta hundar följer efter dem och håller sig i närheten av Carver. Rollpersoner med förhöjt medvetande eller schizofreni blir illa berörda och känner att något är fel med hundarna. (För den som kan se genom illusionerna är de razider, Carvers livvakter.)

Överallt finns bokskåp, konstföremål och egendomliga samlarobjekt. Det är kallt, runt tio grader, i huset. De kan känna igen känslan från källaren i Sandburn, närheten till Inferno.

— Föremålen tål inte för mycket värme, förklarar Carver.

När hon får se rollpersonerna blir hon uppenbart intresserad av tatueringarna de har på huden. Hon ber att få titta närmare på dem och frågar om de inte har funderat på att göra sig av med dem. Hon byter samtalsämne om de blir illa berörda, men upphör inte att fascineras av tecknen.

Hon visar dem till ett rum med bekväma fåtöljer framför en öppen spis och ber dem att slå sig ned. Först ber hon dem precisera exakt vad de är ute efter och bekräftar att källorna finns i hennes samlingar. Sedan försöker hon få ur dem vad de ska använda källorna till.

Hon säger först att hon bara kan tänka sig att hjälpa dem om hon får det magiska fostret, men inser snart att det är ett omöjligt krav. Då diskuterar hon möjligheten att få någon eller ett par rollpersoners hud. Efter ytterligare förhandlingar kan hon tänka sig att låta dem kopiera källorna i utbyte mot en kopia av den färdiga besvärjelsen och rätten att detaljstudera deras tatueringar när de har ordnat upp sina affärer och inte är så stressade. Utan att erbjuda något i gengäld kan de inte få tillgång till samlingarna.

Carver nedtecknar avtalet på ett papper och ber rollpersonerna skriva under. Det är ett bindande avtal, förklarar hon. Den som underlåter att fullgöra sin del slits ned i Inferno. (Bestäm själv om det stämmer eller om Carver bara skräms.)

Det tar Carver en halvtimme att leta fram rätt källor utifrån den beskrivning som rollpersonerna har fått av Rupert och Chris. Hon ber rollpersonerna vänta framför brasan under tiden och plockar fram en flaska vin åt dem. Den bleka flickan dyker upp och tittar på dem, men springer sin väg om de försöker prata med henne.

Carver plockar fram källorna så att de kan kopiera de delar de behöver. Det är en blandning av obegripliga diagram, texter på språk de inte förstår och vad som mest ser ut som billiga pornografiska noveller.

Frampå småtimmarna kan de återvända till Mayfair. Carver försäkrar sig om att de ska komma tillbaka inom en månad så att hon kan studera och eventuellt kopiera delar av tatueringarna.

Om rollpersonerna tröttnar på att försöka förhandla och istället försöker bryta sig in hos Carver har de skaffat sig problem. De två vakthundarna, som bortom illusionerna är razider, strövar ständigt omkring i huset. Inbrottstjuvar råkar illa ut. De har dessutom ingen chans att hitta vad de söker på egen hand i Carvers samlingar. Du behöver inte döda rollpersonerna, men se till att de blir illa tilltygade. Om rollpersonerna ertappas som tjuvar av Carver är hon inte särskilt förhandlingsvillig. Då kan hon tänka sig att ge rollpersonerna tillgång till källorna i utbyte mot besvärjelsen och deras hud. Med razidernas hjälp torde hon ganska lätt få dem att skriva på ett bindande avtal om det. Skulle det gå så illa, blir rollpersonerna hämtade av Carver och levande flådda när resten av äventyret är slut. Eventuellt kan du ge dem någon chans att slippa ur fällan, till exempel genom att det magiska barnet hjälper dem.

Belägrade Det tar sex dagar för rollpersonerna och de två magikerna att konstruera en ritual för att byta kön på Chris. Under den tiden gör Seymor allt mer desperata försök att komma över fostret och döda Chris. Rupert har tagit alla sina kontakter till hjälp för att skydda dem, men det hjälper bara till viss del. Efter några dagar förfaller Seymor till att skicka infernovarelser efter dem, som hotar att bryta igenom vampyrens magiska skydd.

Det är inte meningen att Seymor ska lyckas, men se till att rollpersonerna blir ordentligt stressade. Om de kan och vill slåss kan Rupert förse dem med vapen. Då kan du låta någon infernovarelse bryta igenom, eller låta Seymors män angripa dem när de är utanför huset.

Ritualen Efter sex dagar har Chris och Rupert lyckats sammanställa en ritual som de räknar med ska fungera. Den tar ett fullt dygn att kasta. Chris måste ha en kvinna att utgå ifrån när han ska visualisera sin förvandling. Finns det ingen kvinna bland rollpersonerna ber Rupert en väninna att hjälpa dem, Lillian Willworth. Hon kommer till lägenheten samma kväll som de ska kasta besvärjelsen.

De utför ritualen i Ruperts tempel, ett fyrkantigt rum med igenmurade fönster, röda väggar och tecken inlagda med koppar-, silver- och guldtråd i parkettgolvet. De rollpersoner som har magisk intuition kan meditera i templet under natten innan de ska genomföra ritualen. Om de lyckas med ett färdighetsslag för passionsmagi, tio eller lägre, kan de hjälpa Chris att kasta besvärjelsen. Rupert hjälper också till. Om inget oväntat händer lyckas ritualen. Du behöver inte slå något färdighetsslag för Chris. De börjar kasta besvärjelsen vid midnatt och ser hur Chris kropp gradvis förändras, tills han 24 timmar senare till det yttre helt ser ut som en kvinna. Vid det laget är alla inblandade fullständigt utmattade. Chris vacklar ut till soffan i salongen och somnar. Den kvinna som hjälpte honom med visualiseringen är också fullständigt utslagen. De kan inte väcka någon av dem före gryningen.

Permanent könsbyte *Passionernas skola*

Magikern kan permanent byta kön på sig själv eller någon annan. Det är en så genomgripande förändring att personen i fortsättningen huvudsakligen kommer att återfödas med sitt nya kön. Den som ska byta kön måste ha en person av motsatt kön att utgå ifrån i sin visualisering. Båda befinner sig nakna i en skyddande cirkel i templet. För att byta kön på någon annan än sig själv måste magikern övervinna personens Ego. Könsbytet kan inte utföras på någon som inte frivilligt hjälper till.

SV: 35
UTHÅLLIGHETSFÖRLUST: 100
UTRUSTNING: Person av motsatt kön, ljus som tänds under ceremonin, en skål med vatten
MAGISKA REDSKAP: Bägaren och ringen
SKYDDSCIRKEL: inte egentligen, men en cirkel som representerar livmodern och pånyttfödelse
INVOKATION: Magikern beskriver könsförändringen i formler som sjungs under stora delar av ritualen

GESTER: Genom samlag och oavbruten beröring av 'medhjälparens' kropp i cirkeln överför den som ska byta kön förändringarna till sin egen kropp

VISUALISERING: Den egna kroppen och medvetandet som byter kön

VARAKTIGHET: Permanent

TID ATT KASTA: Ett dygn

Det magiska barnet Nu återstår bara ett problem. Fostret är kvar i glasbehållaren. Det är inte helt självklart hur de ska bära sig åt för att inplantera det i Chris. Passionsmagikern motsätter sig, när hon har vaknat, alla försök till amatörmässiga ingrepp.

Fostret är mindre än en knytnäve, så en läkare kan inplantera det i livmodern. Den läkare som ligger närmast till hands för både rollpersonerna och Rupert att kontakta är Ernest Waugh, slumläkaren som undersökte dödsfallen bland uteliggarna. Han kommer över om Rupert eller rollpersonerna ringer upp och ber honom.

Waugh avfärdar naturligtvis det hela som omöjligt till att börja med. Barnet har ändå ingen chans att överleva och Chris skulle riskera blodförgiftning, säger han. När han får se det levande fostret i glasbehållaren blir han fundersam och efter lite övertalning går han med på att försöka.

Han lägger in fostret i Chris livmoder och väntar sedan misstroget på att det ska dö. Det gör det inte. Istället börjar det ta igen all tid det har förlorat på att ligga i glasbehållaren. Det växer snabbt och Chris är höggravid när hon vaknar följande morgon.

Det tar tre dygn för barnet att växa sig stort nog för att födas. Natten till den fjärde dagen föds det, en liten flicka som till det yttre ser helt normal ut. Chris kallar henne Mary efter den döda mamman. Men den påskyndade utvecklingen fortsätter. Under dagen som följer växer barnet upp. Det sover bort nästan hela dagen medan det växer. Vid midnatt tycks utvecklingen bromsas upp och barnet vaknar. Det ser ut att vara kring tre år gammalt och kan gå och tala.

— Tidsmagi, gissar Chris och Rupert.

Barnet har medfödda magiska gåvor. De två magikerna säger att flickan antagligen kan förvrida tid och rum för att växa upp snabbare.

När flickan har vaknat vid midnatt letar hon runt i lägenheten tills hon hittar ett styvt papper och något att rita med. Hon sätter sig ned och börjar rita ett 78:e kort till Tarotikan: ett sovande foster i ett ägg som svävar över Metropolis. Under bilden skriver hon med spretiga bokstäver 'anthropos'.

Varken rollpersonerna eller Chris lyckas få någon riktig kontakt med barnet. Hon är fullt upptagen med sina egna angelägenheter. Hon ler mot dem, men vägrar konsekvent att utbyta mer än enstaka ord med dem.

När det 78:e kortet är färdigt tar hon det till Chris och säger att de ska åka till fängelset och ge det till Anthony. Hon envisas med det tills rollpersonerna och Chris följer med henne till Sandburn, där Seymor har insett att något har gått fundamentalt fel.

Tillbaka till Sandburn Seymor märker när det magiska barnet skapar det 78:e kortet. Han förlorar helt kontrollen över kortleken. Han lyckas precis behålla så mycket kontroll över sina anställda att Sandburn inte faller ned i kaos. Runtom i London försvagas hans kontroll och försvinner. Han försöker fly tillbaka ned i Inferno, men Tarotikan hindrar honom. Han har knutit sig själv till den och nu kan han inte lämna Sandburn. När rollpersonerna kommer dit med Chris och det magiska barnet är han instängd på sitt gamla kontor.

De märker att något har hänt med sjukhuset. De intagna skriker och slår i dörrarna. Vårdarna och vakterna verkar förvirrade och irrar omkring. Barnet går raka vägen upp till Seymors kontor och öppnar dörren.

Seymor är vettskrämd. Han har sjunkit ihop till halva sitt forna omfång och lämnar över kortleken till barnet när hon sträcker ut handen mot honom. Hon tvekar ett ögonblick och ser granskande på Seymor, men sedan kliver hon upp på en stol och lägger ut korten över skrivbordet. För varje kort hon lägger känner de marken skaka och skriken nerifrån sjukhuset blir kraftigare. De intagna har brutit sig ut och sliter vårdarna och vakterna i stycken.

Gudinnan befrias från sina bojor i källaren. Hon kommer upp ur källaren till kontoret, följd av de nedblodade, skrikande och vansinniga patienterna. Gudinnan går förbi både barnet och rollpersonerna, sliter tag i Seymor och drar ut honom i folkmassan utanför dörren där han slits i stycken. Hon sträcker sig efter korten, men barnet tar tag i hennes hand och hindrar henne. Förbittrad vänder hon sig mot rollpersonerna istället, för att slita ut dem i det blodiga folkhavet utanför dörren. Men barnet ställer sig emellan och hindrar henne. Hon muttrar något ohörbart och vänder tillbaka ut genom dörren. Folkmassan försvinner nedför trappan.

Barnet samlar ihop korten. Hon tackar rollpersonerna, pussar Chris på kinden och går ut genom dörren, som tar henne till Metropolis. De ser henne aldrig mer.

London brinner När Tarotikans grepp släpper, reser sig alla som var bundna av korten och våldsamma upplopp utbryter. Uteliggarna, dårarna och de bortglömda har rest sig och gripit till våld. Ordningsmakten har inte hunnit reagera ännu.

När rollpersonerna tittar ut genom fönstret ser de att ljusen har slocknat på flera ställen i stan. Det är strömavbrott överallt och röken från brinnande hus börjar leta sig upp mot himlen. De hör ljudet av sirener från flera håll. Gudinnan leder patienterna ut från sjukhuset, men lämnar snart sina skyddslingar och återvänder till Metropolis för att börja skapa en ny artefakt. Rollpersonerna kan ta sig tillbaka från sjukhuset genom det allt mer kaotiska London. Det tar åtskilliga dagar innan allt har lugnat ned sig och återgått till det normala.

Spelledarpersoner

Chris Walden Chris är Londons mest kompetenta passionsmagiker. Han föddes av fattiga föräldar i East End på 20-talet och prostituerade sig som pojke under depressionen, men lärde sig passionsmagi och lyckades till sist till och med betvinga döden. Han är en centralfigur inom den engelska porrindustrin och har under årens lopp byggt upp en icke föraktlig förmögenhet.

Under sina färder bortom illusionerna har han fått drag av det som finns bortom det mänskliga, drag som gjorde att kortleken kunde kalla på honom för att skapa det magiska barnet. Chris är transvestit och klär sig utmanande, ibland så att han helt ser ut att vara en kvinna och ibland så att han ger ett androgynt intryck. Han ser ut att vara i 30-årsåldern och har långt, ljust hår och gråblå ögon. Han går aldrig ut osminkad.



PERSONLIGHET: Liksom alla passionsmagiker har Chris svårt att intressera sig för saker som ligger utanför det rent känslomässiga. Fakta och detaljer tråkar ut honom. När han blir sexuellt intresserad av någon, kvinna eller man, grips han av en svårkontrollerbar passion som liknar vampyrernas. Han kan vara ganska påfrestande om han fattar tycke för någon av rollpersonerna. Korten har influerat honom och i sina sämre stunder, särskilt om han blir svartsjuk, har han drag av dödsängeln Gamaliel.

ROLLSPELSTIPS: Använd ett uttalat 'kvinnligt' kroppsspråk och språkbruk.

RÖR	15	**EGO**	15
STY	10	**KAR**	22
TÅL	11	**UPP**	10
UTS	18	**UTB**	9

LÄNGD: 180 cm
VIKT: 80 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR
HANDLINGAR: 2
INITIATIVBONUS: +3
SKADEBONUS: +2
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –25
FÖRDELAR: Magisk intuition, Empati
FÖRMÅGA: Evigt ung
NACKDELAR: Fanatism (passionen), Fobi (döden), Förföljd (transvestit), Självisk
BEGRÄNSNING: Kontrollerad av Tarotikan
FÄRDIGHETER: Smyga 12, Undvika 12, Slåss utan vapen 12, Simma 10, Gömma sig 15, Leta 12, Akrobatik 15,

Dans 18, Spela gitarr 14, Gifter och droger 12, Hypnos 15, Ockultism 20, Tyska 12, Franska 16, Latin 12, Italienska 15, Teckna 12, Värdera 12, Världsvana 15, Diplomati 15, Etikett 16, Förföra 20, Kontaktnät: transvestiter och transsexuella 18, porrindustrin 18, Förklädnad 15
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
MAGI: Passionernas skola 45 (Alla besvärjelser till FV 25)
HEMORT: Soho, London **LIVSLÄNGD:** Evigt ung

Leonore Carver Leonore Carver är en tillbakadragen dödsmagiker som bor med sin dotter och två razider i ett ombyggt bryggeri i Whitechapel. Hon har dåligt rykte bland Londons magiker och tillbringar lika mycket tid i Inferno som i London. Hon är påverkad av kortleken och lever under inverkan av Togarini. De som söker upp henne gör det för att få tillgång till hennes omfattande samling av ockult litteratur och konst.

Leonore är kortväxt och späd med kortklippt, mörkt hår och gröna ögon. Hon klär sig i vida, svarta kläder och är alltid kraftigt sminkad.



PERSONLIGHET: En fanatiker som bara bryr sig om sina ockulta studier. Den enda människa hon bryr sig om är dottern Sandy, som har börjat protestera mot mammans liv och kommer att revoltera våldsamt när hon kommer i puberteten.
ROLLSPELSTIPS: Var sakligt affärsmässig, men samtidigt perverst intresserad av allt som kan vara av samlarintresse.

RÖR	15	**EGO**	18
STY	9	**KAR**	8
TÅL	12	**UPP**	12
UTS	12	**UTB**	20

LÄNGD: 160 cm **VIKT:** 55 kg
FÖRFLYTTNING: 8 m/SR **HANDLINGAR:** 2
INITIATIVBONUS: +3 **SKADEBONUS:** +1
SKADEKAPACITET:
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta sår = 1 allvarligt sår
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår
MENTAL BALANS: –60
FÖRDELAR: Magisk intuition
NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsdrift, Fanatism (dödsmagi), Girig, Självisk, Kontrollerad av Tarotikan
FÄRDIGHETER: Pistol och revolver 12, Smyga 12, Undvika 12, Dolkar 15, Leta 15, Gifter och droger 15, Informationssökning 18, Ockultism 20, Tyska 15, Franska 15, Italienska 12, Spanska 15, Latin 15, Klassisk grekiska 15, Sanskrit 8, Hebreiska 10, Värdera 16, Diplomati 12, Kontaktnät: Dödsmagiker 8, Humaniora 22
ANFALLSSÄTT: enligt vapen
MAGI: Dödens skola 35 (Alla besvärjelser till FV 20)
HEMORT: Whitechapel, London

Det magiska barnet Det magiska barnet är den första nya människa som har skapats efter syndafallet. Hon är inte bunden i illusionen som vi andra, eftersom hon aldrig har fängslats utan bara fötts in i den. Hon är född uppvaknad, kan man säga, och har förmågor gemensamma med en uppvaknad människa.

Rollpersonerna möter henne bara som nyfödd, en till det yttre treårig flicka som bemödar sig om att skapa det 78:e kortet till kortleken, eftersom korten till viss del har format hela hennes medvetande.



PERSONLIGHET: Ett outgrundligt barn med ovanliga krafter. Hon har inte riktigt hunnit forma sin personlighet när rollpersonerna möter henne. Hon är koncentrerad på att fullborda Tarotikan, något hon instinktivt vet att hon måste göra.
ROLLSPELSTIPS: Le rart och vänligt, men var lite frånvarande och bry dig inte om vad de vuxna gör.

RÖR	120	**EGO**	150
STY	100	**KAR**	150
TÅL	110	**UPP**	100
UTS	120	**UTB**	—

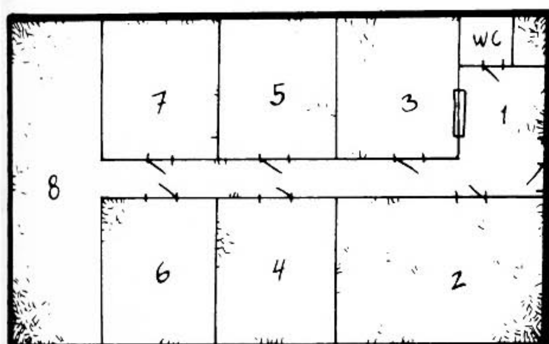
LÄNGD: 80 cm **VIKT:** 25 kg
SINNEN: Ser den sanna verkligheten
FÖRFLYTTNING: 60 m/SR (kan manipulera tid och rum)

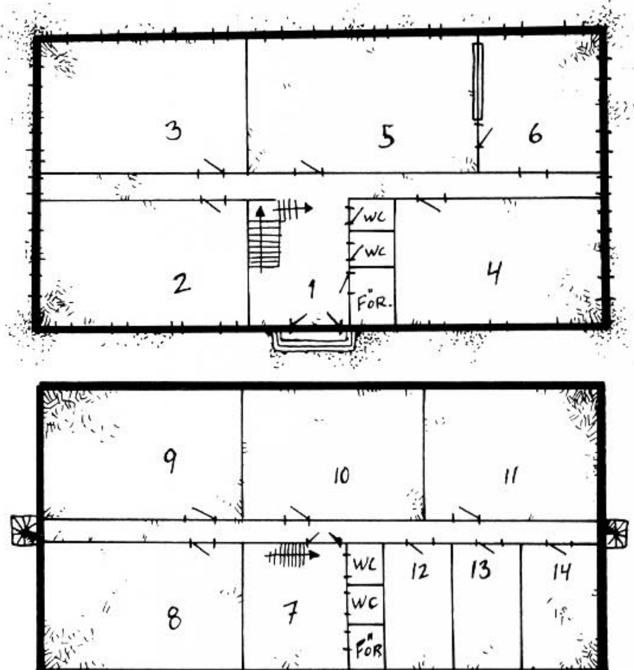
HANDLINGAR: 9 **INITIATIVBONUS:** +108
SKADEBONUS: +23
SKADEKAPACITET:
20 skråmor = 1 lätt sår
19 lätta sår = 1 allvarligt sår
17 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Dör först efter 11 dödliga sår. Börjar regenerera efter döden och är fullt frisk efter fyra timmar.

UTHÅLLIGHET: obegränsad
FÖRMÅGOR: Manipulerar tid och rum som någon med mental balans ±500. Okänslig för eld, elektricitet och radioaktivitet. Regenererar 1 lätt sår/SR, Talar alla mänskliga språk, Telepati, Telekinesi — 1 ton 50 m/sek
FÄRDIGHETER: inga
MAGI: Behärskar alla skolor och besvärjelser som en uppvaknad
UTRUSTNING: teckningsbok, polisbricka

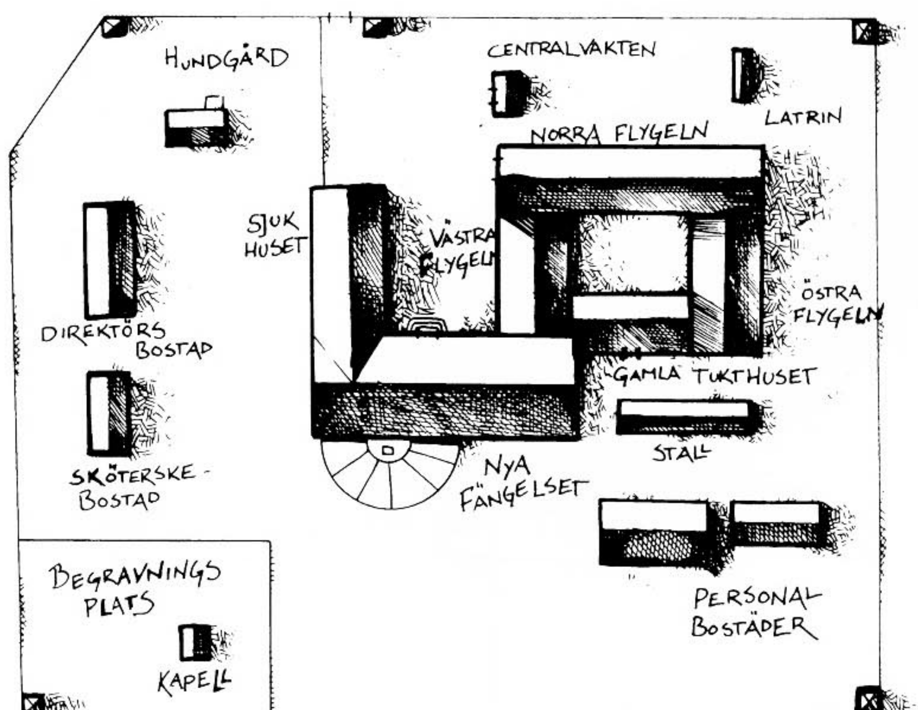
LANCER LTD's KONTOR

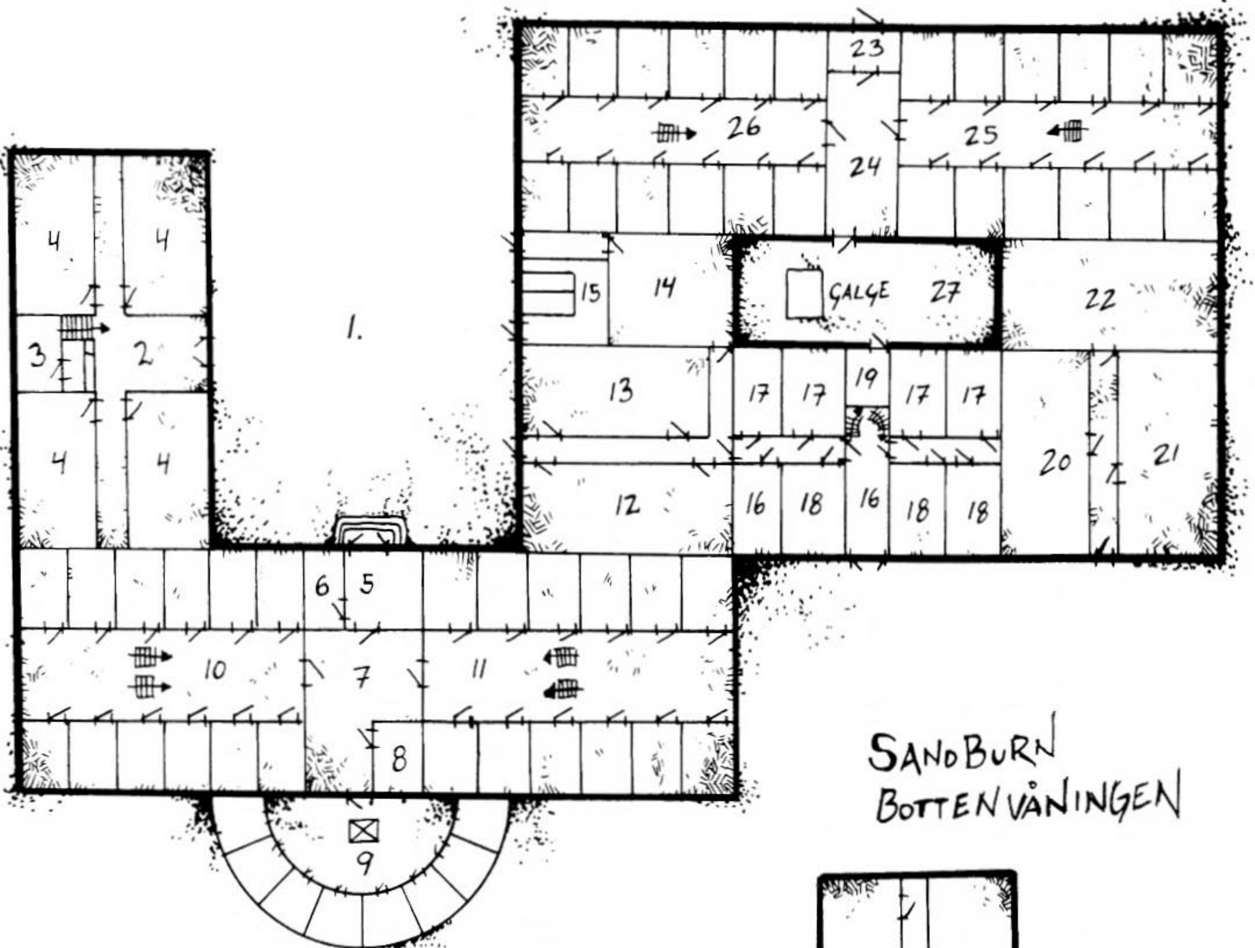


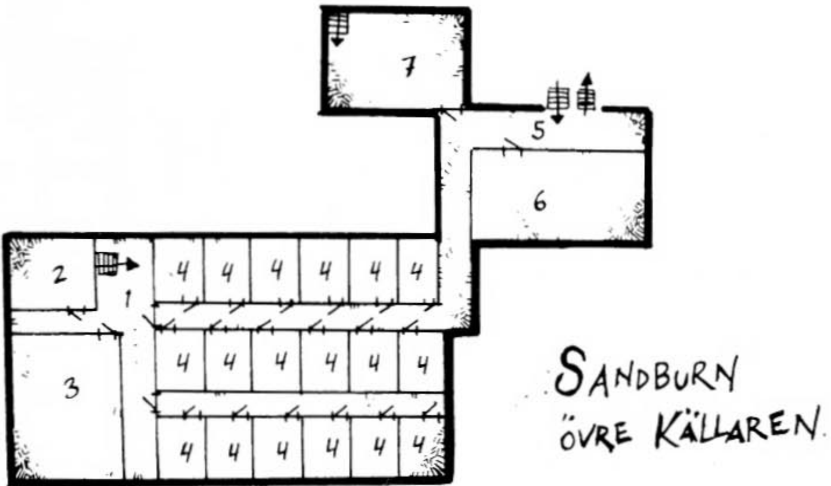


EDDING'S PRIMARY SCHOOL

SANDBURN



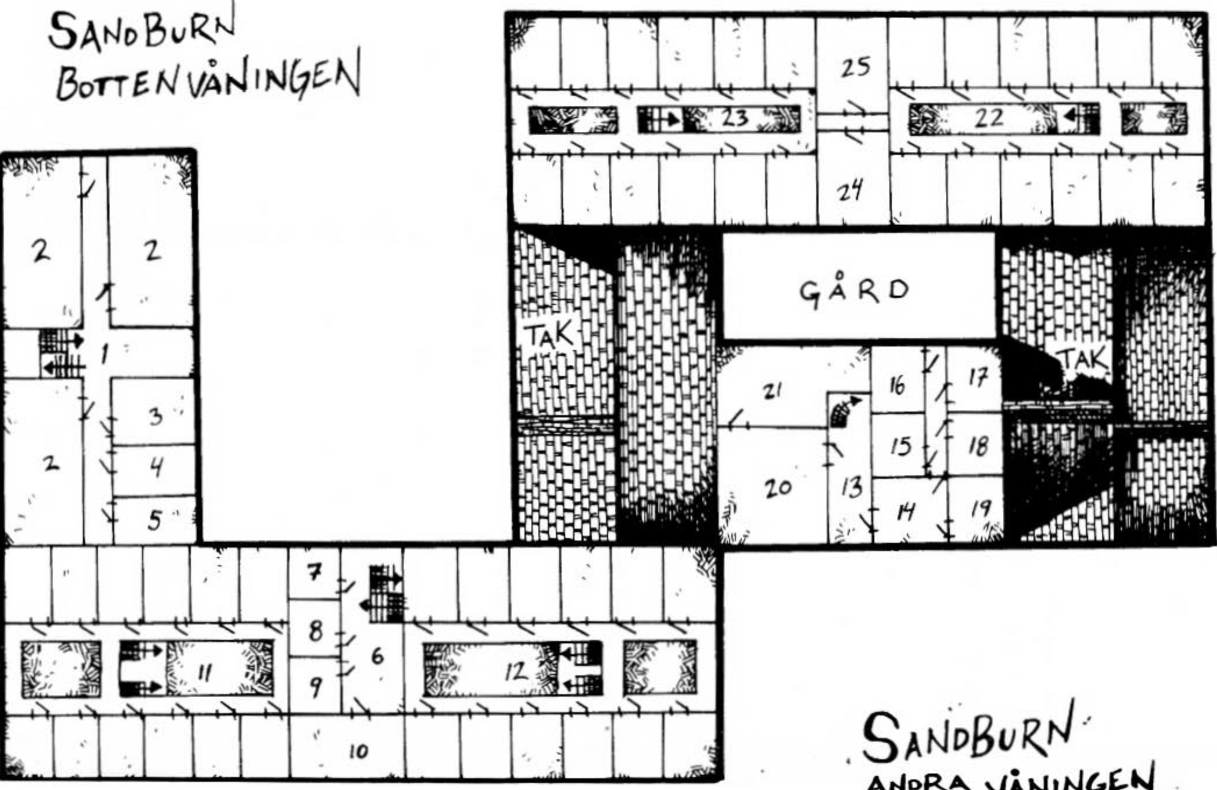




SANDBURN
ÖVRE KÄLLAREN

SANDBURN
BOTTENVÅNINGEN

SANDBURN
NEDRE KÄLLAREN
GUDINNANS
FÄNGELSE



SANDBURN
ANDRA VÅNINGEN

DÄR VILAR ETT VÄSEN SOM HAR VÄXT I STYRKA UNDER ÅRMILJONERNA,

NÄR NI KOMMER NED TILL DEN GAMLA ISOLERINGSCELLEN GER FÄNGELSEDIREKTÖREN ER VAR SIN OLJIG KEDJA.

— OM NÅGONTING DYKER UPP SLUNGAR NI KEDJORNA MOT DET. DET ÄR ALLT, SÄGER HAN.

SJÄLV BÖRJAR HAN LÄSA UR EN SVART BOK. VAXLJUSEN SLOCKNAR OCH EN KALL VIND DRAR GENOM RUMMET. EFTER NÅGRA MINUTER BÖRJAR LJUSEN BRINNA IGEN.



NI HÖR EN DUNS OCH SER EN GAMMAL KVINNA FALLA IHOP PÅ GOLVET. NI MÄRKER HUR KEDJORNA TYCKS FÅ LIV I ERA HÄNDER. DE SLUNGAS MOT KVINNAN, MEN INNAN HON ÄR HELT FÅNGAD TAPPAR HON EN KORTLEK PÅ GOLVET. FÄNGELSEDIREKTÖREN RUSAR FRAM OCH PLOCKAR UPP DEN.

— DEN HÄR SKA JAG HA.



TAROTIKUM är berättelsen om Tarotikan, en magisk kortlek som har skapats för att manipulera illusionen. Den som använder den riskerar att snärjas av leken, som har ett eget medvetande och en egen vilja. Rollpersonernas uppdrag är att rädda London undan den maktgalne Anthony Seymor, som har lagt beslag på kortleken.

OBS! Du måste ha rollspelet **KULT** för att kunna spela **TAROTIKUM**

NÄRT AV ENERGI FRÅN METROPOLIS



001- 1805